

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi belajar mata pelajaran produktif adalah salah satu permasalahan yang terdapat di SMK Negeri 1 Magelang khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya siswa yang melakukan remedi agar mencapai nilai ketuntasan belajar. Seperti yang diungkapkan oleh salah seorang guru Teknik Komputer Jaringan, beliau mengungkapkan “saya mengadakan remedi untuk siswa yang nilainya kurang. Dan itu tidak menunggu semesteran. Jadi, sambil melanjutkan materi saya juga mengadakan remedi bagi siswa yang nilainya kurang”.

Prestasi belajar siswa jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan terbagi dalam dua kelompok yaitu, kelompok kurikulum 2013 untuk kelas X dan XI dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75,00 dan kelompok kurikulum KTSP untuk kelas XII dengan KKM 80,00. Prestasi belajar dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, yaitu berupa nilai yang didapat setelah melaksanakan pembelajaran. Hasil belajar siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang tahun ajaran 2014/2015, yang diambil dari nilai tengah semester gasal menunjukkan bahwa masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 125 sampel siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan terdapat 104 siswa dinyatakan tuntas dan 21 siswa (16%) dinyatakan belum tuntas.

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain yaitu faktor dari dalam dan juga faktor dari luar. Faktor dari dalam terdiri atas faktor psikologis dan fisiologis, sedangkan faktor dari luar meliputi lingkungan dan

instrument (Purwanto, 2007:107). Dalam hal ini faktor instrumen yang mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif adalah sarana dan fasilitas sekolah, yaitu pemanfaatan fasilitas perpustakaan multimedia. Perpustakaan multimedia yang telah memiliki beberapa *unit* komputer didalamnya dan terhubung dengan internet dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pendidikan. Dengan pemanfaatan yang tepat tentu saja hal tersebut dapat mendorong prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa.

Perpustakaan SMK Negeri 1 Magelang tidak hanya menyediakan bahan bacaan berupa media cetak saja, tetapi juga menyediakan beberapa perangkat komputer yang telah terhubung dengan internet. Sehingga pengunjung perpustakaan dapat memperoleh informasi yang bersumber dari *Web*. Selain itu diperpustakaan dan di beberapa titik area sekolah juga telah terdapat *WiFi* yang dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Dengan adanya fasilitas *WiFi* ini memungkinkan siswa dan warga sekolah untuk mengakses internet selama berada di area *WiFi* sekolah.

Internet adalah sebuah dunia maya jaringan komputer (*interkoneksi*) yang terbentuk dari milyaran komputer di seluruh dunia (Hariningsih, 2005:8). Dengan adanya fasilitas ini, siswa dapat memperoleh informasi kapan saja. Terutama informasi terkait mata pelajaran produktif guna mendorong prestasi belajar mata pelajaran produktif mereka. Pada saat ini internet telah menjadi teknologi yang sangat penting untuk berbagai aspek. Baik aspek pendidikan, aspek kebudayaan, aspek ekonomi, aspek sosial dan lain sebagainya. Ada pun untuk aspek pendidikan, internet sangat dirasakan manfaatnya baik untuk lembaga pendidikan, untuk tenaga pendidik dan untuk peserta didik tersebut. Hanya saja

sering kali peserta didik kurang tepat dalam memanfaatkan jaringan internet yang ada, sehingga tujuan dari disediakan nya jaringan internet di area sekolah kurang bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Dari observasi yang telah di lakukan selama melaksanakan KKN – PPL, penulis melihat pemanfaatan perpustakaan multimedia di SMK N 1 Magelang masih kurang optimal. Padahal bahan pustaka yang disediakan sudah cukup banyak ditambah dengan sepuluh komputer yang telah terhubung internet dan dapat dimanfaatkan oleh pengunjung perpustakaan secara gratis. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung perpustakaan setiap harinya. Seperti yang diungkapkan kepala perpustakaan SMK Negeri 1 Magelang, “paling tidak sehari ada 50 orang pengunjung. Entah itu yang menggunakan komputer, membaca buku atau hanya sekedar duduk-duduk menghabiskan waktu sambil menunggu bel masuk”.

Dalam penelitian ini, faktor dari dalam yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor psikologis yaitu minat belajar. Seperti yang diungkapkan oleh teknisi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, “siswa cenderung menggunakan *WiFi* untuk mengakses internet, bukan untuk sesuatu yang berhubungan dengan pelajaran mas, tapi ya itu untuk main *game*, *download* film, facebookan, twitteran dan lain – lain. Bahkan terkadang siswa melakukan hal tersebut di dalam kelas saat waktu pelajaran berlangsung”. Hal ini menunjukkan kurangnya minat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dari uraian di atas perlu diadakan penelitian tentang pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan yang belum optimal, ditandai dengan adanya siswa yang melakukan remedi.
2. Pemanfaatan perpustakaan multimedia di sekolah yang kurang optimal.
3. Siswa cenderung mengakses internet untuk sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.
4. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, hal ini dapat dilihat dari adanya siswa yang membuka situs sosial media di dalam kelas saat pelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terungkap banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif SMK N 1 Magelang baik dari dalam maupun dari luar. Pada penelitian ini faktor dari dalam dibatasi pada faktor psikologis yaitu minat belajar, sedangkan faktor dari luar dibatasi pada faktor instrumen yang berhubungan dengan sarana dan fasilitas yaitu perpustakaan multimedia. Dalam hal ini akan diteliti tentang pemanfaatan perpustakaan multimedia yang hubungannya dengan penggunaan internet baik itu menggunakan komputer sekolah maupun menggunakan jaringan WiFi dan minat belajar yang hubungannya dengan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dibatasi pada prestasi belajar mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang tengah semester gasal (MID) tahun pelajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang?
2. Bagaimana pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang?
3. Bagaimana pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang?
2. Mengetahui pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang?
3. Mengetahui pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian Secara Teoris

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.
- b. Menambah bahan pustaka baik di tingkat program studi, jurusan maupun fakultas.
- c. Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai sarana menerapkan dan mengembangkan cara berfikir ilmu teoritis yang telah diperoleh selama dibangku kuliah.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ada tidaknya pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di masa yang akan datang khususnya mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi ilmiah dan motivasi untuk penelitian pada mata pelajaran lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

a. Pengertian Perpustakaan

Salah satu hal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor sarana dan fasilitas sekolah. Perpustakaan yang merupakan fasilitas sekolah memiliki peranan besar dalam upaya peningkatan prestasi siswa. Istilah perpustakaan berasal dari kata “Pustaka” yang diberi awalan “per” dan akhiran “an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “pustaka” diartikan sebagai “(1) kitab; buku; (2) buku primbon”. Sedangkan perpustakaan diartikan “(1) tempat, gedung, ruang yg disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dsb; (2) koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan” (Pusat Bahasa: 2008).

Definisi perpustakaan menurut Milburga et al. (1992:17), “Perpustakaan adalah suatu unit kerja yang berupa tempat menyimpan koleksi bahan pustaka yang diatur secara sistematis dengan cara tertentu untuk digunakan secara berkesinambungan oleh pemakainya sebagai sumber informasi”. Sedangkan Suwarno mengungkapkan bahwa “perpustakaan tidak hanya tempat menyimpan bahan pustaka saja, tetapi juga sebagai tempat untuk menghimpun, mengelola, menyimpan, melestarikan, menyajikan dan juga memberdayakan informasi” (Suwarno, 2010: 55).

Perpustakaan sebagai tempat mengumpulkan, menyimpan dan memelihara berbagai koleksi pustaka serta memberikan pelayanan kepada

pemakai yang membutuhkan informasi memiliki maksud, seperti yang diuraikan Milburga et.al (1992:18) sebagai berikut:

- 1) Tempat mengumpulkan dalam arti yang aktif. Maksudnya ditempat tersebut ada usaha yang terus-menerus untuk mengumpulkan sebanyak mungkin bahan-bahan untuk koleksi.
- 2) Tempat menyimpan dan memelihara. Artinya ada suatu kegiatan mengatur, mengelola dengan memakai suatu system, misalnya dengan membuat katalogisasi, klasifikasi, dan lain-lain.
- 3) Koleksi bahan pustaka. Bukan hanya sekedar buku saja, melainkan apa saja yang dapat memuat dan menjadi sumber informasi. Misalnya film, slide, piringan hitam, dan lain-lain.
- 4) Memberikan pelayanan bagi para pemakai. Dengan system yang diadakan, dimaksudkan agar dapat memberikan pelayanan yang memadai untuk para pemakai perpustakaan, yang membutuhkan informasi tertentu ketika memasuki perpustakaan.
- 5) Membangun bank ilmu pengetahuan. Dengan berbagai macam buku-buku ilmu pengetahuan, perpustakaan siap sedia setiap saat untuk dimanfaatkan, digali dan menyumbangkan informasi.

Adanya perpustakaan tidaklah lepas dari adanya suatu tujuan dan fungsi didirikannya perpustakaan tersebut. Suwarno (2011:22), mengungkapkan bahwa “tujuan yang akan dicapai atas peran, tugas, dan fungsi perpustakaan adalah terjadinya transformasi dan transfer ilmu pengetahuan dari sumbernya di perpustakaan kepada pemakai”. Sedangkan fungsi perpustakaan, seperti yang diungkapkan oleh Purwono (2013:3-5) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyimpanan
Perpustakaan bertugas menyimpan koleksi (informasi) yang diterimanya.
- 2) Pendidikan
Perpustakaan merupakan tempat belajar seumur hidup, lebih-lebih mereka yang sudah bekerja atau telah meninggalkan bangku sekolah ataupun putus sekolah.
- 3) Penelitian
Perpustakaan berfungsi menyediakan berbagai macam koleksi (informasi) untuk keperluan penelitian yang dilakukan oleh pemakai.
- 4) Informasi
Perpustakaan menyediakan informasi bagi pemustaka yang disesuaikan dengan jenis perpustakaan.
- 5) Rekreasi cultural
Perpustakaan berfungsi menyimpan khasanah budaya bangsa.

Pada zaman modern seperti sekarang ini, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sarana informasi pun telah berkembang dan mempengaruhi adanya variasi koleksi pustaka di perpustakaan. Perpustakaan dulunya hanya dititik beratkan pada koleksi buku (media cetak) seperti yang diungkapkan Purwanto (2010:14), “koleksi perpustakaan pada awal perkembangannya dititikberatkan pada buku (*monograf*), karena pada waktu itu terutama dituangkan pada bentuk buku”, namun sekarang telah berkembang koleksi pustaka di perpustakaan tidak lagi hanya terpaut dengan buku atau media cetak saja namun juga media terekam seperti rekaman suara, rekaman video, file komputer, bahkan situs-situs internet dan lain sebagainya. Seperti yang diungkapkan Milburga et.al (1992:30), bahwa “sesuai dengan perkembangan teknologi yang berhasil menemukan sarana-sarana informasi yang lebih bervariasi daripada hanya buku-buku, koleksi perpustakaan pun semakin beragam dengan masuknya film, film strip, slide, pita magnetic, pita video, dan sebagainya”.

Hal yang sama diungkapkan oleh Purwanto (2010:24),

...perpustakaan konvensional telah mulai menggabungkan berbagai jenis berkas (records) baru. Bahan-bahan seperti buku dan terbitan berseri, dan sejumlah peta, manuskrip, dan incunabula mendominasi beberapa abad lalu, sekarang mulai dilengkapi dengan bentuk mikro, rekaman suara, rekaman video, CD_ROM, file komputer, situs internet dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa perpustakaan adalah tempat untuk menghimpun, mengelola, menyimpan, melestarikan, menyajikan, dan memberdayakan informasi yang berisi berbagai koleksi pustaka baik berupa media cetak maupun media terekam yang dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan oleh pemakai atau pengunjung perpustakaan sebagai sumber informasi.

b. Pengertian Multimedia

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Multimedia didefinisikan sebagai berikut: “(1) berbagai jenis sarana; (2) penyediaan informasi pada komputer yg menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks” (Pusat Bahasa: 2008). Sedangkan menurut Asmani (2011:267), “Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video sehingga - secara prinsip - multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar, dan teks”.

Mayer (2001:2), mendefinisikan multimedia sebagai berikut:

Multimedia as the presentation of material using both words and pictures. By words, I mean that material is presented in verbal form, such as using printed or spoken text. By pictures, I mean that the material is presented in pictorial form, such as using static graphics, including illustration, graphs, photos, or maps, or using dynamic graphics, including animation and video.

Menurut Richard, multimedia adalah penyajian dari kata-kata dan gambar. Yang dimaksud dengan kata-kata, bahwa bahan tersebut adalah disajikan dalam bentuk lisan, seperti media cetak atau *spoken text*. Yang dimaksud dengan gambar adalah bahan tersebut disajikan dalam bentuk bergambar, seperti grafik statistik, termasuk ilustrasi, grafik, foto, peta, atau gambar dinamis seperti animasi dan video.

Multimedia dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu multimedia linier atau dapat dikatakan media satu arah (contoh televisi) dan multimedia interaktif atau dapat dikatakan sebagai media dua arah seperti unit komputer. Seperti yang diungkapkan Asmani (2011: 243),

Dalam perkembangannya, multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun didalamnya... Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia telah dikenal sebelum komputer dikenalkan, yaitu dengan menggabungkan beberapa unsur media seperti media cetak, kaset, video, rekaman suara. Seperti yang diungkapkan Asmani (2011:244), “ketika teknologi komputer belum dikenal, konsep tentang pembelajaran multimedia sendiri telah dikenal, yakni dengan mengintegrasikan berbagai unsur media, seperti cetak, kaset, audio, video, dan *slide* suara”.

Sebagai contoh penggunaan multimedia adalah televisi, dengan televisi tersebut kita dapat melihat gambar dan mendengarkan suara secara bersamaan. Seperti yang diungkapkan oleh Mayer (2011:2), “*Watching a video on a TV screen can be called a multimedia experience because both images and sounds are presented*”.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dikenalkanlah komputer yang mampu mengolah dan menyajikan tayangan multimedia, baik itu teks, gambar, suara, maupun gambar bergerak. “Diperkenalkannya komputer yang mampu mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara, dan gambar bergerak) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki siaran radio dan televisi” (Asmani, 2011:127).

c. Perpustakaan Multimedia

Perpustakaan yang dulunya hanyalah difungsikan sebagai tempat menyimpan buku saja sekarang telah berkembang menjadi pusat sumber daya informasi. Sekarang ini hanya dengan berkunjung ke perpustakaan, kita dapat menggali informasi dari berbagai belahan dunia. Seperti yang diungkapkan oleh Suwarno (2010: 78) sebagai berikut, “paradigma perpustakaan saat ini adalah merupakan sumber informasi karena perpustakaan menyimpan berbagai jenis

koleksi baik tercetak maupun terekam”. Diungkapkan lebih lanjut oleh Suwarno (2010:79), “perpustakaan memiliki koleksi yang cukup banyak ragam dan bentuknya sehingga koleksi tersebut dapat disebut sebagai informasi”.

Hal yang sama diungkapkan oleh Milburga et al. (1992:30), “... sesuai dengan perkembangan teknologi yang berhasil menemukan sarana-sarana informasi yang lebih bervariasi daripada hanya buku-buku, koleksi perpustakaan pun semakin beragam dengan masuknya film, film strip, slide, pita *magnetic*, pita video, dan sebagainya”.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong perpustakaan berkembang pula, dari yang awalnya hanya memiliki koleksi berupa buku cetak saja kini perpustakaan sudah menggabungkan berbagai media (multimedia). Diantaranya adalah buku, majalah, rekaman suara, rekaman video, file komputer, bahkan dewasa ini komputer dan internet sudah ada dan dapat dimanfaatkan oleh pengunjung perpustakaan secara bebas. Seperti diungkapkan Purwanto (2010: 24),

... perpustakaan konvensional telah mulai menggabungkan berbagai jenis berkas (records) baru. Bahan-bahan seperti buku dan terbitan berseri, dan sejumlah peta, manuskrip, dan incunabula mendominasi beberapa abad lalu, sekarang mulai dilengkapi dengan bentuk mikro, rekaman suara, rekaman video, CD_ROM, file komputer, situs internet dan sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi koleksi dalam perpustakaan multimedia pun berkembang, tidak hanya berupa media linier tetapi juga berupa media interaktif yang umumnya berupa *unit* komputer. Asmani (2011:218), mengungkapkan bahwa “perpustakaan dan komputer adalah dua hal yang akan membuat cakrawala pemikiran anak meningkat tajam, mengglobal dan komposit”. Bahkan sekarang ini perpustakaan tidak hanya terpaku pada koleksi komputer saja, melainkan telah dilengkapi dengan adanya akses internet.

Sehingga dapat dengan mudah mengakses informasi dari berbagai belahan dunia secara *up to date*.

Menurut Asmani (2011:219), “anak akan semakin akrab dengan perpustakaan dan komputer yang dilengkapi akses internet. Mereka akan bangga dengan sekolahnya dan semakin percaya diri menghadapi era kompetisi terbuka yang semakin ketat”. Kemudian beliau menambahkan, “sejalan dengan berkembangnya teknologi jaringan dan internet, maka multimedia berkembang tidak terbatas pada satu komputer atau PC, tetapi juga berbasis jaringan, sehingga sumber belajar menjadi lebih kaya” (Asmani , 2011:254).

Menurut Hariningsih (2005:8), “Internet adalah sebuah dunia maya jaringan komputer (*interkoneksi*) yang terbentuk dari milyaran komputer di seluruh dunia”. Beliau menambahkan, “dengan menggunakan internet memungkinkan kita untuk menghilangkan hambatan jarak dan waktu dalam mendapatkan informasi” (Hariningsih, 2005:9). Sedangkan menurut Pandia (2004:2), Internet atau *Interconnected Network* adalah kumpulan komputer yang terhubung satu dengan lainnya dalam sebuah jaringan. Menurut beliau ada dua peran internet yang sangat penting, yaitu (1) sebagai sumber data dan informasi, dan (2) sebagai sarana pertukaran data dan informasi.

Internet dapat menjadi sumber informasi dan sarana komunikasi yang murah dan cepat (Pandia, 2004:9), maka dengan komputer yang telah terhubung dengan internet siswa dapat mengakses informasi dari berbagai belahan dunia secara *up to date*. Seperti yang diungkapkan oleh Asmani (2011: 186), “Jika anak sudah mampu memanfaatkan internet untuk mengakses pengetahuan, maka akan terjadi lompatan dahsyat dalam pendidikan. Mereka akan mampu menyerap pengetahuan dan informasi dari berbagai belahan dunia”. Dengan

adanya internet di sekolah siswa tidak hanya terpaku pada pengetahuan yang diberikan oleh guru disekolah saja, siswa dapat memperluas pengetahuannya dan dengan mudah menyerap informasi dari berbagai belahan dunia. Sebagai contoh, siswa memanfaatkan jaringan internet yang ada untuk mengakses informasi terkait mata pelajaran produktif sesuai jurusan yang mereka ambil, maka hal tersebut dapat mendongkrak prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa tersebut.

Berikut adalah manfaat dari internet,

Ada banyak sekali manfaat dan kegunaan dari internet, berikut ini diantaranya.

- a. Sebagai sarana untuk mendapatkan dan menyampaikan informasi secara cepat, murah dan mudah. Hal ini dimungkinkan dengan penggunaan aplikasi *e-mail*, www.newsgroup, *FTP*, *milis*, dan fasilitas-fasilitas lain.
- b. Mengurangi biaya distribusi atau kertas.
- c. Dapat digunakan sebagai media promosi, yaitu digunakan sebagai sarana untuk beriklan dan menampilkan profil perusahaan dan produk-produk.
- d. Sarana komunikasi interaktif. Komunikasi yang didapat via internet adalah *e-mail*, *www*, *video converence*, *IRC*, dan *internet phone*.
- e. Sarana *research and devolepment* yang cepat dan murah.
- f. Sarana untuk pertukaran data (Asmani, 2011:188-189).

Oetomo (2007:12) mengungkapkan bahwa,

“Internet menawarkan berbagai manfaat dalam bidang pendidikan, antara lain:

1. Kemampuan dan kecepatan dalam komunikasi; bahkan sekarang telah dimungkinkan menggunakan peralatan berbasis multimedia dengan biaya yang relatif murah, sehingga dimungkinkan untuk melangsungkan pendidikan atau komunikasi jarak jauh, baik antara peserta didik dengan para pendidik maupun antar peserta didik dan antara peserta didik dengan orang tua dimanapun mereka berada.
2. Ketersediaan informasi yang *up to date* telah mendorong tumbuhnya motivasi untuk membaca dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang terjadi diberbagai belahan dunia.
3. Adanya fasilitas untuk membentuk dan melangsungkan diskusi kelompok (News Group) sehingga akan mendorong peningkatan intensitas kajian Iptek.
4. Melalui Web pendidikan, proses belajar dapat dilakukan secara dinamis, tidak tergantung waktu dan ruang pertemuan. Semua materi

belajar dapat diperoleh pada situs situs pendidikan yang tersedia. Dengan demikian banyak biaya pendidikan dapat ditekan serendah mungkin karena peserta didik tidak perlu menanggung uang gedung lagi”.

Sedangkan menurut Syafrizal (2005:14), manfaat jaringan komputer (internet) secara umum adalah sebagai berikut:

1. *Access* informasi yang berada ditempat lain (seperti akses berita hari ini, info *e-government*, *e-commerce* atau *e-business*), semuanya *up to date*,
2. Komunikasi orang ke orang (Person to person seperti e-mail, chatting, video conference dll).
3. Hiburan interaktif (seperti nonton acara tv on-line, radio streaming, download video atau lagu dll).

Dengan adanya internet ini tentu tidak terlepas dari dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana internet itu dimanfaatkan oleh si penggunanya. Dengan adanya internet memicu munculnya berbagai aspek sosial, seperti yang diungkapkan oleh Hariningsih (2005:136),

“Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat terutama dalam bidang internet secara langsung mampu menggeser bahkan mengubah system dan pola hidup manusia, perkembangan tersebut memicu munculnya aspek-aspek sosial yang dapat dikatakan baru, atau aspek-aspek sosial lama yang muncul dengan cara baru. Salah satu dari aspek tersebut antara lain sebagai berikut:

- Setelah berkembangnya internet, sumber informasi menjadi lebih beragam dan luas.
- Jarak dan waktu bukan lagi kendala utama.
- Munculnya system pembelian dan pembelian *On-line*.
- Mengadakan rapat secara bersama dan langsung dari berbagai tempat.
- Perubahan dalam bidang hokum dan perundangan.
- Pertukaran dan asimilasi nilai-nilai budaya yang cepat.
- Sampai *Cardig*, *Hacker*, *Cracker*, bahkan *Pornografi*.

Menurut Uno & Lamatenggo juga mengungkapkan bahwa adanya internet banyak memberikan keuntungan, namun juga membawa dampak negatif bagi pemakainya. Berikut adalah keuntungan dan juga dampak negatif dari penggunaan internet menurut Uno & Lamatenggo (2011:169-170):

Keuntungan :

- a) Kemudahan dalam memperoleh informasi.
- b) Internet mendukung transaksi dan operasi bisnis atau yang dikenal dengan *e-business*.
- c) Berbagai aktifitas baru dapat ditangani oleh internet misalnya,
 - Sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning* atau *e-learning*). Yang memungkinkan kuliah secara *online* atau melakukan diskusi dalam kelas jarak jauh,
 - Sistem telepon dengan biaya murah,
 - Pencarian lowongan pekerjaan dan,
 - Transfer uang.

Dampak negatif yang diakibatkan oleh internet antara lain kemudahan orang untuk menjiplak karya orang lain, kejahatan penggunaan kartu kredit, perusakan system melalui virus, penayangan piornografi, dan bahkan kemudahan melakukan agitasi.

Kemudahan mengakses internet di sekolah dewasa ini semakin dirasakan dengan adanya *WiFi* (*Wireless Fidelity*) atau sering disebut jaringan tanpa kabel. Dengan adanya *WiFi* ini, internet dapat diakses dimana saja tanpa harus menghubungkan kabel ke perangkat yang akan di gunakan. Tentu saja hal ini dapat dilakukan selama ada di daerah atau area *WiFi*. Dengan begitu siswa dan masyarakat sekolah dapat mengakses informasi dimanapun berada selama berada di daerah atau area *WiFi*. Seperti yang diungkapkan Hantoro (2009:98),

Dengan adanya fasilitas *WiFi* ini mahasiswa dan akademisi dapat menikmati layanan internet atau intranet. *WiFi* dapat digunakan dilokasi perpustakaan, tempat kuliah, lobi, halaman, tempat ibadah, rektorat dan ruang rapat. Dengan demikian, mahasiswa dan dosen dapat berinternet ria dimanapun berada. Beberapa *value* yang bias diperoleh dengan adanya *WiFi* di kampus yaitu:

- 1) Meningkatkan *brand image* dari kampus dimaksud sehingga meningkatkan nilai jual dari kampus dimaksud.
- 2) Mempermudah pihak akademisi mengakses informasi seperti materi perkuliahan, jadwal, *email*, internet dan informasi *online* lainnya.
- 3) Memungkinkan adanya kelas *online* sehingga memudahkan dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Adanya internet di lembaga pendidikan, dalam hal ini sekolah menengah kejuruan memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Khususnya pada jurusan teknik komputer dan jaringan, karena pada jurusan tersebut materi pelajaran yang diberikan kepada siswa

diarahkan pada penguasaan komputer dan pengolahan data sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya internet di sekolah memungkinkan internet dijadikan sebagai media belajar jarak jauh.

Ada beberapa faktor yang harus dipenuhi agar internet dapat dimanfaatkan sebagai media belajar jarak jauh yang efektif, antara lain sebagai berikut:

- 1) Institusi Penyelenggara
Agar dapat memanfaatkan internet sebagai media belajar, institusi penyelenggara harus memiliki komitmen yang kuat. Hal ini ditandai dengan kebijakan-kebijakan yang mendukung.
- 2) Pengajar
Para pengajar harus mempunyai komitmen untuk memberikan yang terbaik bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Para pengajar harus berusaha mengemas materi pelajaran agar menarik dan mudah dipahami.
- 3) Siswa
Siswa harus mempunyai komitmen dalam proses belajar. Selain itu, siswa harus dilengkapi dengan kemampuan untuk menggunakan internet.
- 4) Teknologi
- 5) Pemanfaatan teknologi dan aplikasi yang tepat akan membuat proses belajar jarak jauh dapat terselenggara dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal (Pandia, 2004:13-14).

Dari berbagai uraian di atas dapat diketahui bahwa perpustakaan multimedia adalah perpustakaan yang didalamnya memiliki berbagai jenis koleksi yang merupakan gabungan atau terdiri dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar dan teks, baik itu berupa media cetak ataupun media terekam sebagai sumber informasi. Tidak sebatas media cetak maupun terekam saja, melainkan telah berkembang dengan adanya komputer dan juga internet yang dapat memberikan layanan informasi secara *up to date*.

Dalam kamus bahasa Indonesia, Pemanfaatan diartikan sebagai “proses, cara, perbuatan memanfaatkan” (Pusat Bahasa:2008). Jadi pemanfaatan perpustakaan multimedia merupakan proses atau kegiatan memanfaatkan fasilitas perpustakaan multimedia sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan meningkatkan pengetahuan.

Dari uraian di atas maka indikator yang berhubungan dengan pemanfaatan perpustakaan multimedia adalah sebagai berikut: kemudahan dalam memperoleh informasi, Internet sebagai sumber informasi, kemampuan untuk menggunakan internet, Sarana komunikasi interaktif, Sarana pertukaran data, dan Hiburan interaktif.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat perlu untuk diketahui oleh guru. Minat siswa dalam mengikuti pelajaran sangat mempengaruhi daya serap siswa tersebut terhadap materi yang diberikan guru. Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (1997:103),

Minat atau perhatian siswa terhadap sesuatu merupakan hal yang sangat penting diketahui oleh guru. Di dalam salah satu azas didaktik lama disebutkan bahwa dengan adanya perhatian siswa kepada pelajaran yang kita berikan maka isi dari materi pelajaran akan terserap dengan baik. Sebaliknya tanpa adanya perhatian terhadap apa yang kita berikan dengan susah payah tidak akan didengar, apalagi dikuasai oleh siswa.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, minat diartikan kecenderungan hati yg tinggi terhadap sesuatu (Pusat Bahasa: 2008). Slameto (2010:57), mengungkapkan,

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang, diperhatikan terus-menerus disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti rasa senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Kemudian beliau menambahkan,

Sesuatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap suatu objek tersebut (Slameto, 2010:180).

Sedangkan menurut Djamarah (2008:166), minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. Jika siswa memiliki minat yang besar terhadap suatu mata pelajaran maka siswa tersebut akan mengikuti pelajaran yang diberikan guru dengan senang hati dan sebaik-baiknya. Dengan begitu tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil atau prestasi belajar siswa tersebut.

Hal tersebut diperkuat oleh Syah (2012:152), minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Dalam hal ini adalah hasil atau prestasi belajar mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Jadi minat adalah keinginan yang besar dan disertai dengan rasa senang terhadap sesuatu.

b. Pengertian Belajar

Segala hal yang dilakukan manusia semasa hidupnya tidak lepas dari kegiatan belajar, baik itu secara sadar maupun secara tidak sadar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja (Arsyad, 2011:1). Hal yang sama diungkapkan oleh Sadiman et al. (2011:2), mengungkapkan bahwa Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Kemudian ditambahkan lagi bahwa proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak (Sadiman et al., 2011:1).

Menurut Sudjana (2005:28),

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Sedangkan menurut Slameto (2010:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Beliau mengungkapkan beberapa ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar antara lain, 1) Perubahan terjadi secara sadar, 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, (Slameto, 2010:3-5).

Winkel (1983:13) mengungkapkan bahwa, ciri khas yang dapat diketahui setelah seorang mengalami kegiatan belajar adalah adanya perubahan dari belum mampu/tahu menjadi mampu/tahu. Kemudian beliau menambahkan,

Belajar pada manusia merupakan suatu proses praktis yang berlangsung dalam interaksi aktif subyek dengan lingkungannya dan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, nilai-sikap, yang bersifat konstan/menetap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru, yang segera nampak dalam perilaku nyata atau yang masih tinggal tersembunyi, mungkin juga perubahan hanya penyempurnaan terhadap hal yang sudah pernah dipelajari. Proses belajar dapat berlangsung dengan disertai kesadaran dan intensi, tetapi itu tidak mutlak perlu (Winkel, 1983:15).

Jadi belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dilakukan selama hidupnya baik secara sadar ataupun tidak, dari yang tadinya

belum mampu menjadi mampu atau dari tidak tahu menjadi tahu, yang ditandai dengan adanya interaksi antara dirinya dengan orang lain atau lingkungannya.

Minat siswa dalam mengikuti suatu pelajaran akan mempengaruhi proses belajar siswa tersebut. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Dalyono mengungkapkan:

Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai / memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang, menghasilkan prestasi yang rendah (Dalyono, 2005:56-57).

Slameto (2010: 57), mengungkapkan bahwa,

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Djamarah (2008:167),

“Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena adanya daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat”.

Syah (2012:152), juga mengungkapkan bahwa “minat berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar. minat seperti yang dipahami dan dipakai orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu”. Begitu juga menurut Tohirin (2008, 131), “Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa atau tidak diminati siswa, maka siswa yang bersangkutan tidak akan belajar sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya”.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan untuk mempelajari sesuatu guna mengubah tingkah laku dan meningkatkan pengetahuan. Dengan minat belajar yang besar terhadap suatu mata pelajaran maka siswa akan berusaha sebaik-baiknya untuk mengikuti dan mempelajari pelajaran yang diberikan. Siswa yang memiliki ketertarikan dalam mengikuti pelajaran akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan guru. Hal tersebut akan berpengaruh pada proses belajar dan hasil belajarnya.

Suwarno memberikan contoh tentang minat baca terhadap buku dan cerita Harry Potter:

Buku itu (Novel Harry Potter) dibaca karena tingkat penasaran dan keingintahuan anak-anak tentang kelanjutan cerita Harry Potter. Rasa ingin tahu kelanjutan kisah Harry Potter, akan “memaksa” untuk membaca buku yang selanjutnya. Dari sikap ingin tahu itu timbul sikap konsentrasi membaca dan tingkat fokus bacaan yang baik (Suwarno, 2011:129).

Dari uraian di atas maka diketahui beberapa indikator yang berhubungan dengan minat belajar mata pelajaran produktif. Indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut: Perasaan senang, penasaran/rasa ingin tahu, keinginan yang besar, memperhatikan, mengenang, kepuasan.

3. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

a. Pengertian Prestasi Belajar

Setiap peserta didik atau siswa yang telah melaksanakan kegiatan belajar, tidak akan lepas dari prestasi belajar. Prestasi belajar siswa akan diketahui setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang biasanya ditandai dengan diadakannya ujian, baik itu secara tertulis maupun praktik. Seperti yang telah diuraikan di atas, baik tidaknya prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adalah pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar siswa. Menurut kamus besar bahasa Indonesia prestasi

diartikan sebagai hasil yg telah dicapai. Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yg diberikan oleh guru (Pusat Bahasa, 2008).

Menurut Tohitin (2008:151), apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar sering disebut prestasi belajar. Menurut Winkel, hasil atau prestasi belajar dapat diketahui dari perubahan yang nampak pada siswa. Perubahan tersebut meliputi tiga bidang, yaitu perubahan dalam bidang pengetahuan, keterampilan, nilai dan juga sikap.

Proses belajar yang dialami oleh murid menghasilkan perubahan-perubahan: dalam bidang pengetahuan/pemahaman, dalam bidang keterampilan, dalam bidang nilai dan sikap. Adanya perubahan itu tampak pada prestasi belajar yang dihasilkan oleh murid terhadap pertanyaan/persoalan/tugas yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar itu berbeda-beda sifatnya, tergantung dari bidang pengetahuan/pemahaman (bidang kognitif). Pengajaran disekolah menengah meliputi ketiga bidang yang disebutkan di atas, namun tekanan diberikan pada bidang belajar yang kognitif (Winkel, 1983:102).

Sudjana mengungkapkan bahwa hasil atau prestasi belajar harus mencerminkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiga aspek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pembelajaran (Sudjana, 2005:49).

Jadi prestasi belajar adalah hasil dari suatu proses pembelajaran, yaitu berupa nilai yang diberikan oleh guru berdasarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor baik itu berupa angka maupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi yang dikuasai siswa.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Baik tidaknya hasil belajar siswa setelah melaksanakan kegiatan atau proses belajar, tidaklah lepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut antara lain adanya faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari dalam adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, antara lain kondisi fisik, minat, bakat, motivasi, kecerdasan, dan sebagainya. Sedangkan faktor dari luar adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, antara lain fasilitas sekolah, guru, pengaruh teman, dan sebagainya.

Ahmadi & Supriyono (2004:138) mengungkapkan,

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi beberapa faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun faktor dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
 - a. Faktor intelektual yang meliputi:
 - 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b. Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Yang termasuk faktor eksternal, ialah:

- a. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - 1) Lingkungan keluarga;
 - 2) Lingkungan sekolah;
 - 3) Lingkungan masyarakat;
 - 4) Lingkungan kelompok;
 - b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
 - c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
4. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

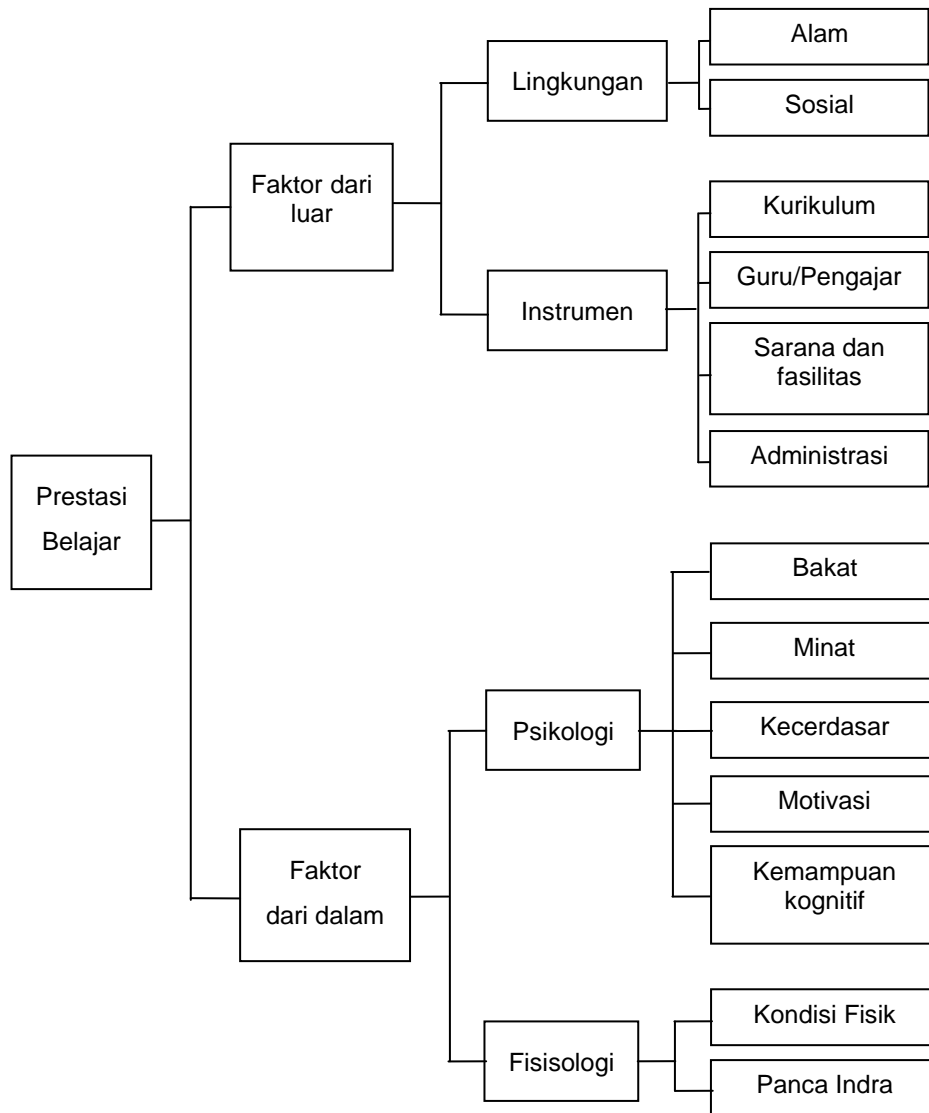
Hal yang sama diungkapkan oleh Dalyono (2005:55), Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam dan dari orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya. Kemudian dijelaskan lebih lanjut bahwa faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut, faktor internal (yang berasal dari dalam diri) yaitu kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) yaitu, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar (Dalyono, 2005:55-60).

Menurut Syah (2012:145-146), ada tiga macam faktro yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Sedangkan menurut Tohirin (2008: 159), faktor-faktor psikologis seperti inteligensi (kecerdasan), kemampuan, minat belajar, motivasi belajar, bakat, sikap, dan lain-lain sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Purwanto (2007:107) menjabarkan faktor-faktor yang dapat memepengaruhi proses dan hasil belajar dengan sebuah diagram, diagram tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Faktor – Faktor yang Dapat Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa prestasi atau hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari luar terdiri dari faktor lingkungan yang meliputi alam dan sosial, faktor instrument adalah kurikulum, guru/pengajar, sarana dan fasilitas, serta administrasi. Sedangkan faktor dari dalam adalah faktor psikologi yang meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif, faktor fisiologi yaitu kondisi fisik dan panca indra.

c. Mata Pelajaran Produktif

Mata pelajaran produktif adalah kelompok program produktif yang terdiri atas sejumlah mata pelajaran yang dikelompokkan dalam Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan. Materi pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan disesuaikan dengan kebutuhan program keahlian untuk memenuhi standar kompetensi kerja di dunia kerja (PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006).

Mata pelajaran kejuruan (yang sekarang kita kenal dengan Mata Pelajaran Produktif) terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya (Yamin, 2008:77). Dalam hal ini mata pelajaran yang dimaksud adalah mata pelajaran dalam kelompok kompetensi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, sesuai dengan Struktur Kurikulum SMK Negeri 1 Magelang tahun 2014 - 2015. Mata Pelajaran produktif masuk dalam kelompok C, yang meliputi C1 (Dasar bidang Keahlian), C2 (Dasar Program Keahlian) dan C3 (Paket Keahlian). Untuk kelas sepuluh (X) dan sebelas (XI) telah menggunakan kurikulum 2013, sedangkan kelas dua belas (XII) masih menggunakan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Berikut adalah uraian mata pelajaran produktif untuk kelas X, 1) Fisika, 2) Pemrograman Dasar, 3) Sistem Komputer, 4) Perakitan Komputer, 5) Simulasi Digital, 6) Sistem Operasi, 7) Jaringan Dasar, dan 8) Pemrograman Web. Uraian mata pelajaran untuk kelas XI adalah sebagai berikut, 1) Fisika, 2) Pemrograman Dasar, 3) Sistem Komputer, 4) Komputer Terapan, 5) Komunikasi Data, 6) Sistem Operasi Jaringan, 7) Administrasi Server, 8) Rancang Bangun Jaringan.

Untuk kelas XII uraian mata pelajarannya adalah sebagai berikut, 1) Sistem Operasi Jaringan, 2) Administrasi Server, 3) Rancang Bangun Jaringan, 5) Jaringan Nirkabel, 6) Keamanan Jaringan, 7) Troubleshooting Jaringan, dan 7) Kerja Proyek (STRUKTUR KURIKULUM).

Dari uraian di atas maka dapat dirangkum bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif merupakan nilai rata-rata dari beberapa nilai hasil belajar mata pelajaran kelompok dasar kompetensi kejuruan yang diperoleh setelah melaksanakan pembelajaran.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2009) yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2008/2009”. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI ilmu sosial SMA Negeri 6 Yogyakarta tahun ajaran 2008/2009 dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,799, koefisien determinan sebesar 0,638 dan T_{hitung} 11,179 lebih besar dari T_{tabel} yaitu 1,994. Pemanfaatan perpustakaan multimedia memberikan sumbangan terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI ilmu sosial SMA Negeri 6 Yogyakarta tahun ajaran 2008/2009 sebesar 39,4%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rismawati (2011) yang berjudul “Pengaruh pemanfaatan internet sebagai medi abelajar dan motifasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran

SMK N 1 Depok Yogyakarta”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan internet sebagai media belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 1 Depok Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan r sebesar 0,397, r^2 sebesar 0,158 dan t_{hitung} sebesar 3,918 lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,918 > 1,989$). Pemanfaatan internet sebagai media belajar memberikan sumbangan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 1 Depok Yogyakarta sebesar 12%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yakhya (2011) dengan judul “Pengaruh minat belajar akutansi dan persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar akutansi terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011. Hal ini ditunjukkan dengan r_{hitung} sebesar 0,688, r^2 sebesar 0,473 dan t_{hitung} sebesar 7,401 lebih besar dari t_{tabel} ($7,401 > 2,000$). Minat belajar akutansi memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011 sebesar 32,03%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2011) dengan judul “Pengaruh minat belajar dan motifasi berprestasi terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2010/2011”. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat

pengaruh positif dan signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2010/2011. Hal tersebut ditunjukkan dengan r_{hitung} sebesar 0,383, r^2 sebesar 0,147 dan t_{hitung} sebesar 4,413 lebih besar dari pada t_{tabel} ($4,413 > 1,980$). Minat belajar memberikan sumbangan terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2010/2011 sebesar 8,85%.

C. Kerangka Pikir

1. Pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajara mata pelajaran produktif

Prestasi atau hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari luar terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrument (kurikulum, guru/pengajar, sarana dan fasilitas). Sedangkan faktor dari dalam adalah faktor psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif) dan faktor fisiologi (kondisi fisik dan panca indra). Telah diketahui bahwa sarana dan fasilitas menjadi salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu sarana dan fasilitas yang sangat mendukung dalam proses belajar mengajar adalah adanya perpustakaan multimedia.

Perpustakaan multimedia merupakan fasilitas sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mencari informasi baik itu informasi terkait mata pelajaran maupun informasi secara umum. Pemanfaatan perpustakaan multimedia yang baik dan benar oleh siswa dalam kegiatan belajarnya, akan memudahkan siswa dalam mencari informasi yang diinginkannya. Hal tersebut tentu dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif

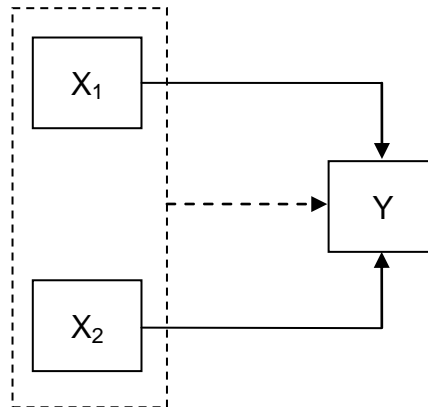
Minat menjadi salah satu faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa. Minat dapat berpengaruh besar dalam aktifitas belajar siswa. Apabila siswa memiliki minat yang besar terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan memiliki rasa senang dan berusaha sebaik mungkin untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Namun sebaliknya, jika tidak memiliki minat yang besar terhadap mata pelajaran tersebut, siswa tidak akan berusaha sungguh – sungguh dalam mempelajarinya. Oleh karena itu semakin tinggi minat belajar siswa maka akan semakin tinggi pula prestasi belajarnya.

3. Pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif

Sekolah telah menyediakan fasilitas berupa perpustakaan multimedia yang dapat dimanfaatkan secara gratis oleh siswa. Dengan adanya perpustakaan multimedia, siswa dapat memanfaatkan untuk menggali berbagai informasi dalam kegiatan belajarnya. Selain itu siswa dapat mencari sumber belajar dan memanfaatkannya untuk memperdalam pengetahuan yang telah disampaikan oleh guru.

Selain itu, besarnya minat belajar juga sangat penting dalam proses belajar. Minat akan mempengaruhi daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya. Oleh karena itu pemanfaatan perpustakaan multimedia yang optimal dan minat belajar yang tinggi akan mendorong tercapainya prestasi belajar mata pelajaran produktif yang lebih baik.

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka dapat digambarkan model hubungan antar masing - masing variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X_1 = Pemanfaatan perpustakaan multimedia

X_2 = Minat belajar

Y = Prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan

→ = - Pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.
 - Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.

---> = - Pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.

D. Hipotesis

1. Terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.
2. Terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.
3. Terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada, penelitian ini merupakan *ex-postfacto*. Karena penelitian ini dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor – faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena gejala – gejala hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka - angka sehingga analisis yang digunakan adalah analisis statistik, dengan jenis korelasional untuk mengetahui bagaimana pengaruh faktor – faktor Pemanfaatan perpustakaan multimedia (X_1) dan Minat Belajar (X_2) terhadap prestasi belajar mata pelajarnya produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan (Y).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Magelang, yang beralamatkan Jl. Cawang No.2 Kelurahan Jurang Ombo, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang 56123.

2. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan November 2014. Secara resmi surat ijin penelitian yang dikeluarkan oleh Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Tengah adalah Oktober – Desember 2014

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK N 1 Magelang tahun ajaran 2014/2015 yang meliputi siswa kelas X, kelas XI dan kelas XII dengan jumlah 175 siswa. Adapun daftar populasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Anggota Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X EC	32
2.	X ED	32
3.	XI EC	28
4.	XI ED	28
5.	XII EC	27
6.	XII ED	28
Jumlah		175

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Proportional stratified random sampling* karena populasi yang akan diteliti memiliki lapisan atau strata. Agar sampel bisa mewakili populasi maka cara pengambilan sampel dilakukan pada setiap lapisan atau strata dengan cara *random* atau acak. Strata populasi pada penelitian ini meliputi kelas X (X EC & X ED), kelas XI (XI EC & XI ED) dan kelas XII (XII EC & XII ED).

Pada penelitian ini penentuan jumlah sampel menggunakan tabel yang dikembangkan oleh Krejcie dan Morgan dengan taraf kepercayaan 95%. Jumlah populasi pada penelitian ini telah diketahui yaitu sebanyak 175 maka dapat dibulatkan keatas sehingga pada tabel diambil jumlah populasi (N) menggunakan

180, sehingga jumlah sampelnya (S) sebesar 123. Karena populasinya berstrata maka sampelnya juga berstrata yaitu berdasarkan kelas. Setelah diketahui jumlah sampelnya sebesar 123, maka sampel tiap strata atau kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah Sampel

Kelas	Kondisi	Jumlah	Pembulatan
X EC	$(32 : 175) \times 123$	22,49	23
X ED	$(32 : 175) \times 123$	22,49	23
XI EC	$(28 : 175) \times 123$	19,68	20
XI ED	$(28 : 175) \times 123$	19,68	20
XII EC	$(27 : 175) \times 123$	18,97	19
XII ED	$(28 : 175) \times 123$	19,68	20
Jumlah		122,99	125

Pada penelitian ini semua subyek pada populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel, oleh karena itu pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian. Adapun langkah – langkah pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

- 1) Menuliskan nomor subyek pada kertas yang telah dipotong kecil-kecil. Satu kertas berisi satu nomor, yaitu dari nomor terkecil (1) hingga nomor sejumlah sub populasi dari setiap strata.
- 2) Gulung kertas yang sudah berisi nomor, kemudian masukkan dalam satu wadah undian. Setelah semua kertas undian digulung, goyangkan wadah undian agar tercampur.
- 3) Ambil salah satu kertas undian, dan catat nomor yang tertera didalamnya sebagai sampel pertama. Gulung kertas undian dan dimasukkan kembali kedalam wadah undian. Hal ini dilakukan agar semua subyek memiliki kesempatan yang sama untuk terambil yaitu 1:Sub populasi.

- 4) Apabila terambil nomor yang sama maka masukkan kembali pada wadah dan goyangkan wadah undian agar kertas undian tercampur.
- 5) Lakukan kembali langkah nomor 3 - 5, catat nomor yang terambil sebagai sampel kedua dan seterusnya. Ulangi langkah tersebut hingga jumlah sampel yang telah ditentukan terpenuhi, yaitu untuk kelas X EC sejumlah 23 sampel, X ED 23 sampel, XI EC 20 sampel, XI ED 20 sampel, XII EC 19 sampel dan XII ED sebanyak 20 sampel.

D. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

1. Devinisi Operasional

a. Pemanfaatan perpustakaan multimedia

Pemanfaatan perpustakaan multimedia adalah proses atau kegiatan memanfaatkan fasilitas perpustakaan multimedia sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan meningkatkan pengetahuan. Dalam penelitian ini pemanfaatan perpustakaan multimedia diukur dengan pendapat responden tentang: kemudahan dalam memperoleh informasi, Internet sebagai sumber informasi, Internet sebagai sarana komunikasi dan kemampuan untuk menggunakan internet.

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa ketertarikan untuk mempelajari sesuatu guna mengubah tingkah laku dan meningkatkan pengetahuan. Dalam penelitian ini minat belajar diukur dengan pendapat responden tentang: perasaan senang, penasaran/rasa ingin tahu, keinginan yang besar, memperhatikan, mengenang, kepuasan.

c. Prestasi belajar mata pelajaran produktif

Prestasi belajar mata pelajaran produktif merupakan nilai rata-rata dari beberapa nilai hasil belajar mata pelajaran kelompok dasar kompetensi kejuruan yang diperoleh setelah melaksanakan pembelajaran. Dalam penelitian ini prestasi belajar mata pelajaran produktif ditunjukkan dengan nilai hasil belajar responden yaitu nilai hasil belajar tengah semester gasal (MID) tahun pelajaran 2014/2015.

2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yang terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan perpustakaan multimedia (X_1) dan minat belajar (X_2), sedangkan variabel terikatnya yaitu prestasi belajar mata pelajaran produktif (Y).

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui keadaan siswa meliputi pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar siswa. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang pada setiap pernyataan terdapat alternatif jawaban. Sehingga responden hanya memberikan jawaban berupa tanda centang (\checkmark) pada pilihan jawaban yang telah tersedia. Dalam penelitian ini pengukuran data menggunakan skala *Likert*. Masing - masing pernyataan yang terdapat pada angket memiliki 5 pilihan jawaban. Adapun skor yang digunakan adalah 5, 4, 3, 2 dan 1 untuk pernyataan positif (+) dan 1, 2, 3, 4 dan 5 untuk pernyataan negatif (-), dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Kuesioner

No	Pernyataan positif		Pernyataan negatif	
	Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
1.	Sangat sesuai	5	Sangat sesuai	1
2.	Sesuai	4	Sesuai	2
3.	Kurang sesuai	3	Kurang sesuai	3
4.	Tidak sesuai	2	Tidak sesuai	4
5.	Sangat tidak sesuai	1	Sangat tidak sesuai	5

Berikut ini adalah indikator – indikator variabel penyusunan instrumen angket pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

Variabel	Indikator	Butir Item Pernyataan
Pemanfaatan perpustakaan multimedia	kemudahan dalam memperoleh informasi	1, 2, 3, 4, 5, 6*, 7, 8
	Sumber informasi	9, 10, 11, 12, 13
	kemampuan untuk menggunakan internet	14, 15, 16, 17, 18, 19
	Sarana komunikasi interaktif	20, 21, 22*, 23, 24
	Sarana pertukaran data	25, 26
	Hiburan interaktif	27*, 28, 29, 30

*Nomor Item negatif

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

Variabel	Indikator	Butir Item Pernyataan
Minat belajar	Perasaan senang	1, 2, 3, 4, 5
	Penasaran/rasa ingin tahu	6, 7, 8, 9, 10
	Keinginan yang besar	11, 12, 13, 14, 15, 16*, 17, 18
	Memperhatikan	19, 20, 21*, 22
	Mengenang	23, 24, 25*, 26, 27
	Kepuasan	28, 29, 30

*Nomor item negatif

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data hasil evaluasi belajar mata pelajaran produktif yang diperoleh siswa Teknik Komputer dan Jaringan, yaitu hasil evaluasi belajar tengah semester (MID Semester) gasal tahun ajaran 2014/2015

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui apakah butir instrument yang digunakan valid dan reliabel atau tidak. Item yang sah digunakan sebagai alat pengumpul data, sedangkan item yang tidak sah tidak digunakan dalam pengumpul data. Uji coba dalam penelitian ini dilakukan pada populasi yang sama tetapi diluar smpel. Yaitu siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang, dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa.

1. Uji Validitas

Untuk mengukur tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument dilakukan uji validitas. Uji validitas ini menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma x)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah responden

ΣN = total perkalian antara X dan Y

ΣX = jumlah skor X

ΣY = jumlah skor Y

ΣX^2 = Total kuadrat dari variabel X

ΣY^2 = Total kuadrat dari variabel Y

(Arikunto 2013:87)

Apabila r_{hitung} untuk r tiap butir pernyataan bernilai positif dan lebih besar dari r_{tabel} , maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid (Sunnyoto, 2007:79). Uji validitas instrumen dilakukan dengan bantuan program pengolah statistik SPSS

versi 17.0. Berdasarkan tabel nilai r *Product Moment* (Sugiyono, 2010: 373) untuk $N = 30$ dan taraf signifikansi 5% nilai r_{tabel} yang tercantum adalah 0,361. Butir dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} . Adapun hasil yang diperoleh dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah butir semula	Jumlah butir gugur	Nomor butir yang gugur	Jumlah butir valid
Pemanfaatan perpustakaan multimedia (X1)	30	10	2, 6, 12, 18, 20, 21, 22, 25, 28, 30	20
Minat belajar (X2)	30	9	6, 10, 16, 17, 18, 21, 22, 27, 28	21
Jumlah	60	19		41

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa untuk angket Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia (X_1) pernyataan yang valid sebanyak 20 butir dan angket Minat Belajar (X_2) pernyataan yang valid sebanyak 21 butir. Butir yang valid inilah yang digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas (keandalan) instrument dalam penelitian ini digunakan rumus *Alpha*. Dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma_t^2$ = varians total

(Arikunto, 2013:122)

Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,60 (Sunyoto, 2007:74). Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 231) untuk dapat memberikan penafsiran atau pedoman untuk memberikan interpretasi, maka dapat berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Tabel 7. Interpretasi Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat kuat

Pelaksanaan pengujian reliabilitas instrumen menggunakan bantuan program pengolah statistik SPSS versi 17.0, adapun rangkuman hasil pengujian instrumen masing – masing variabel adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien <i>Alpha</i>	Simpulan	Keandalan
Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia	0,819	Reliabel	Sangat Kuat
Minat Belajar	0,879	Reliabel	Sangat Kuat

Dari hasil pengukuran uji reliabilitas seperti yang disajikan Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa instrument Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar dinyatakan reliabel karena nilai *alpha* lebih dari 0,60, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisa Data

1. Analisis Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari lapangan disajikan dalam bentuk deskripsi data dari masing – masing variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat.

Analisis data yang dimaksud meliputi penyajian Mean (M), Median (Me), Modus (Mo), tabel distribusi frekuensi, histogram dan tabel kategori kecenderungan masing – masing variabel.

a. Menyusun tabel distribusi, yang meliputi sebagai berikut:

1) Menghitung Kelas Interval (Rumus *Struges*).

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan:

K : jumlah kelas interval

n : jumlah data observasi

log : logaritma

(Sugiyono, 2010: 35)

2) Menghitung rentang data.

$$\text{Rentang Data} = (\text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}) + 1$$

(Sugiyono, 2010: 36)

3) Menghitung Panjang Kelas.

$$\text{Panjang Kelas} = \text{Rentang Data} : \text{Jumlah Kelas}$$

(Sugiyono. 2010: 36)

b. Pengukuran Gejala Pusat (*Central Tendensi*)

1) Mean, Median, Modus.

Mean adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata – rata dari kelompok tersebut. Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai terbesar. Dan modus adalah nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono, 2010: 47 – 49).

- 2) Menghitung variabilitas dengan menghitung standar deviasi (simpangan baku) dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_1(x_1 - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan:

s : Standar deviasi

f : Frekuensi

x : Nilai tengah tiap – tiap interval kelas

n : Banyak data

(Sugiyono, 2010: 58)

- 3) Penentuan kedudukan dilakukan dengan membagi data dalam tiga kelompok, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Kelompok Atas

Semua responden yang mempunyai skor rata – rata plus 1 standar deviasi ke atas ($> M + 1 \text{ SD}$)

- b) Kelompok Sedang

Semua responden yang mempunyai skor antara skor rata – rata minus 1 standar deviasi dan skor rata – rata plus 1 standar deviasi ($M - 1 \text{ SD}$ sampai dengan $M + 1 \text{ SD}$)

- c) Kelompok Kurang

Semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata – rata minus 1 standar deviasi ($< M - 1 \text{ SD}$)

(Arikunto, 2013: 299)

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Statistik parametrik bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal. Untuk itu sebelum peneliti menggunakan teknik parametris, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu (Sugiyono. 2010: 79).

b. Uji Linieritas

Uji Linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan linear atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{reg}} = \frac{RK_{\text{reg}}}{RK_{\text{res}}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga bilangan F untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat residu

(Hadi, 1994:14)

Hasil uji F ini kemudian dikonsultasikan dengan harga F_{tabel} . Jika harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan harga F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan linier.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas yaitu variabel pemanfaatan perpustakaan multimedia dengan variabel minat belajar. Dengan menggunakan analisis *Product Moment* akan diperoleh harga interkorelasi antar variabel bebas. Rumus korelasi *Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma x)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah responden

ΣN = total perkalian antara X dan Y

ΣX = jumlah skor X
 ΣY = jumlah skor Y
 ΣX^2 = Total kuadrat dari variabel X
 ΣY^2 = Total kuadrat dari variabel Y

(Arikunto 2013:87)

Hasil r_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} . Dikatakan terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antara variabel bebas lebih dari 0,60. Sebaliknya dikatakan tidak terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antara variabel bebas lebih dari atau sama dengan 0,60 ($r \leq 0,60$) (Sunyoto, 2007:89).

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan apabila data penelitian telah memenuhi uji linieritas dan uji multikolinearitas. Pengujian hipotesis melalui uji regresi sederhana dan uji regresi ganda.

a. Uji Regresi Sederhana

Teknik analisis ini untuk menguji besar pengaruh antara satu variabel bebas dengan variabel terikat yaitu untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif (hipotesis 1) dan pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif (hipotesis 2).

- 1) Mencari persamaan garis regresi dengan satu prediktor dengan rumus:

$$Y = aX + K$$

Keterangan:

Y = nilai yang diprediksi atau kriterium

X = nilai variabel prediktor

a = bilangan koefisien prediktor

K = bilangan konstanta

(Hadi, 1994:1)

- 2) Mencari koefisien korelasi sederhana antara X1 dengan Y dan X2 dengan Y adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisiensi korelasi antara X dan Y

Σxy = Jumlah produk antara X dan Y

Σx = Jumlah skor prediktor X

Σy = Jumlah skor variabel Y

(Hadi, 1994: 4)

Bila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka hipotesis diterima. Sebaliknya bila r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} maka hipotesis ditolak.

- 3) Keberartian regresi sederhana diuji dengan uji t, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = Signifikansi

r = Koefisien Korelasi

n = Jumlah Sampel

(Sugiyono, 2010:230)

Apabila t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 (terdapat pengaruh yang signifikan) diterima, sebaliknya apabila t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka H_0 ditolak (Sudarmanto, 2005:211-212).

b. Uji Regresi Ganda

Teknik analisis ini untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif (hipotesis 3).

- 1) Membuat persamaan regresi dua prediktor dengan rumus:

$$Y = a_1X_1 + a_2X_2 + K$$

Keterangan:

Y = nilai yang diprediksi atau kriterium

X = nilai variabel prediktor

a = bilangan koefisien prediktor

K = bilangan konstanta

(Hadi, 1994:21)

- 2) Mencari koefisien korelasi antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y dengan rumus:

$$R_{y(1,2)} = \sqrt{\frac{a_1 \Sigma x_1 y + a_2 \Sigma x_2 y}{\Sigma y^2}}$$

Keterangan:

$R_{y(1,2)}$ = koefisiensi korelasi antara Y dengan X_1 dan X_2

a_1 = koefisien prediktor X_1

a_2 = koefisien prediktor X_2

$\Sigma x_1 y$ = jumlah produk antara X_1 dengan Y

$\Sigma x_2 y$ = jumlah produk antara X_2 dengan Y

Σy^2 = jumlah kuadrat kriterium Y

(Hadi, 1994: 25)

- 3) Keberartian regresi ganda diuji dengan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga F garis regresi

N = Cacah kasus

m = Cacah prediktor

R = koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor – prediktor

(Hadi, 1994: 26)

Uji F ini untuk menguji signifikansi antara variabel bebas ((pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar) secara bersama – sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Apabila F_{hitung} lebih besar atau sama dengan F_{tabel} maka hipotesis diterima. Sebaliknya bila F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, maka hipotesis ditolak.

c. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

1) Sumbangan Relatif

Nilai sumbangan dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

$$SR_{x_1} \% = \frac{a_1 \sum x_1 y}{JK_{reg}} \times 100 \%$$

$$SR_{x_2} \% = \frac{a_2 \sum x_2 y}{JK_{reg}} \times 100 \%$$

Keterangan:

SR = Sumbangan Relatif

$$JK_{reg} = a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y$$

(Hadi, 1994: 42-45)

2) Sumbangan Efektif

Nilai sumbangan efektif dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SE \% = \frac{JK_{reg}}{JK_T} 100\%$$

$$SE_{x1}\% = \frac{a_1 \sum x_1 y}{JK_{reg}} SE$$

$$SE_{x2}\% = \frac{a_2 \sum x_2 y}{JK_{reg}} SE$$

Keterangan:

SE = Sumbangan Efektif

$JK_{reg} = a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y$

$JK_T = \sum y^2$

(Hadi, 1994: 42-45)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini diterapkan kepada 125 responden yang diambil dari siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang secara acak. Responden tersebut terdiri dari 46 siswa kelas X, 40 siswa kelas XI dan 39 siswa kelas XII, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 9. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Sampel	Nama Kelas	Jumlah Terambil
1	X	46	X EC	23
			X ED	23
2	XI	40	XI EC	20
			XI ED	20
3	XII	39	XII EC	19
			XII ED	20
Jumlah		125		125

Penelitian ini meneliti 2 variabel bebas yang diduga memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang. Variabel bebas tersebut adalah Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia (X_1) dan Minat Belajar (X_2). Berikut ini adalah diskripsi dari masing – masing variabel.

1. Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

Data Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia diperoleh dari angket Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia yang berjumlah 20 butir pernyataan dengan responden sebanyak 125 siswa. Selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh data tertinggi sebesar

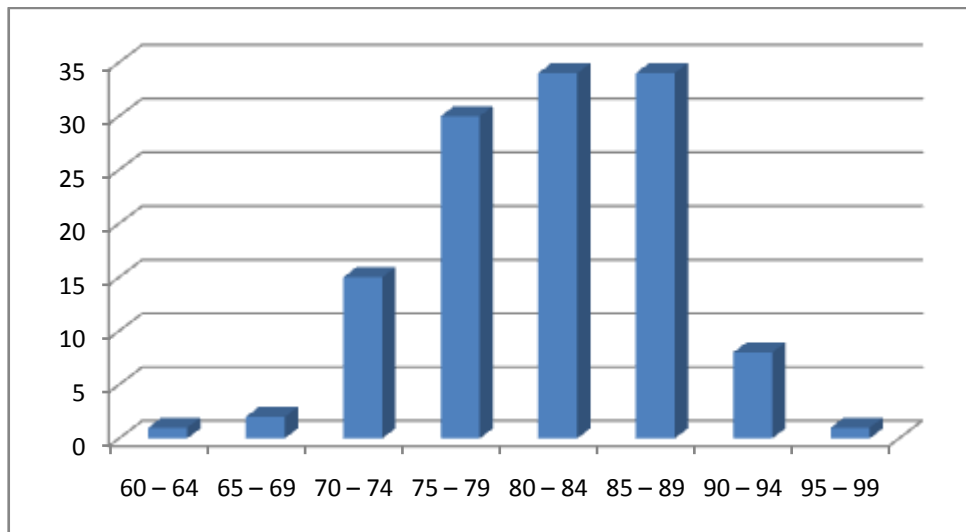
98 dan nilai terendah sebesar 63. Hasil analisa menunjukkan rata - rata (Mean) sebesar 81,408, Median (Me) sebesar 81, Modus (Mo) sebesar 81 dan Standar Deviasi (SD) sebesar 6,064.

Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus $K = 1 + 3,3 \log n$, sehingga diperoleh data sebesar 7,897 yang kemudian dibulatkan sehingga menjadi 8 kelas interval. Rentang data adalah nilai terbesar dikurangi nilai terkecil yaitu $(98 - 63) + 1 = 36$, sedangkan panjang kelas didapatkan dari rentang data dibagi dengan jumlah kelas interval yaitu $36 : 8 = 4,5$ dibulatkan keatas menjadi 5. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi komulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	60 – 64	1	1	0,8
2	65 – 69	2	3	1,6
3	70 – 74	15	18	12
4	75 – 79	30	48	24
5	80 – 84	34	82	27,2
6	85 – 89	34	116	27,2
7	90 – 94	8	124	6,4
8	95 – 99	1	125	0,8
Total		125		100

Berdasarkan Tabel 10 di atas, *histogram* distribusi frekuensi data Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dapat digambarkan sebagai berikut:



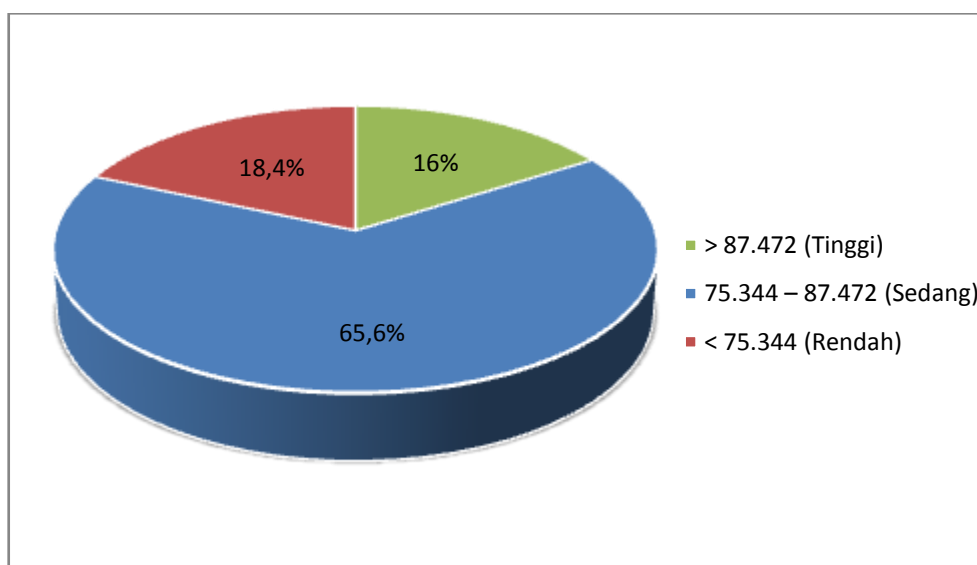
Gambar 3. *Histogram* Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

Angket penelitian pemanfaatan perpustakaan multimedia ini meliputi 20 item pernyataan, yang masing masing pernyataan terdiri dari 1 – 5 pilihan jawaban. Sehingga apabila responden mengisi semua pernyataan yang tersedia maka dapat diasumsikan bahwa nilai minimal atau batas terbawah adalah 20 (pilihan jawaban terendah dikali jumlah item = 1 x 20), sedangkan nilai maksimal atau batas atasnya adalah 100 (pilihan jawaban terbesar dikali jumlah item = 5 x 20). Sehingga dari data pemanfaatan perpustakaan multimedia di atas, dapat dikategorikan menjadi 3 kelas atau kelompok sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Kecenderungan Frekuensi Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	$100,00 \geq x > 87,472$	20	20	16	Tinggi
2	$75,344 - 87,472$	82	102	65,6	Sedang
3	$20,00 \leq x < 75,344$	23	125	18,4	Kurang
Total		125		100	

Dengan ketentuan kategori tinggi ($> M + 1 SD$), kategori sedang ($M - 1 SD$ sampai dengan $M + 1 SD$) dan kategori kurang ($< M - 1 SD$). Berdasarkan Tabel 11, terdapat 20 siswa (16%) masuk ke dalam kategori tinggi, 82 siswa (65,6%) kategori sedang dan 23 siswa (18,4%) masuk ke dalam kategori kurang, sehingga bisa dikatakan bahwa sebagian besar kecenderungan frekuensi Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang sedang. Dari data distribusi kecenderungan frekuensi pemanfaatan perpustakaan multimedia di atas dapat digambarkan dalam *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 4. *Pie Chart* Distribusi Kecenderungan Frekuensi Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia

2. Minat Belajar

Data Minat Belajar diperoleh dari angket Minat Belajar yang berjumlah 21 butir pernyataan dengan responden sebanyak 125 siswa. Selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh data tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 54. Hasil analisa menunjukkan

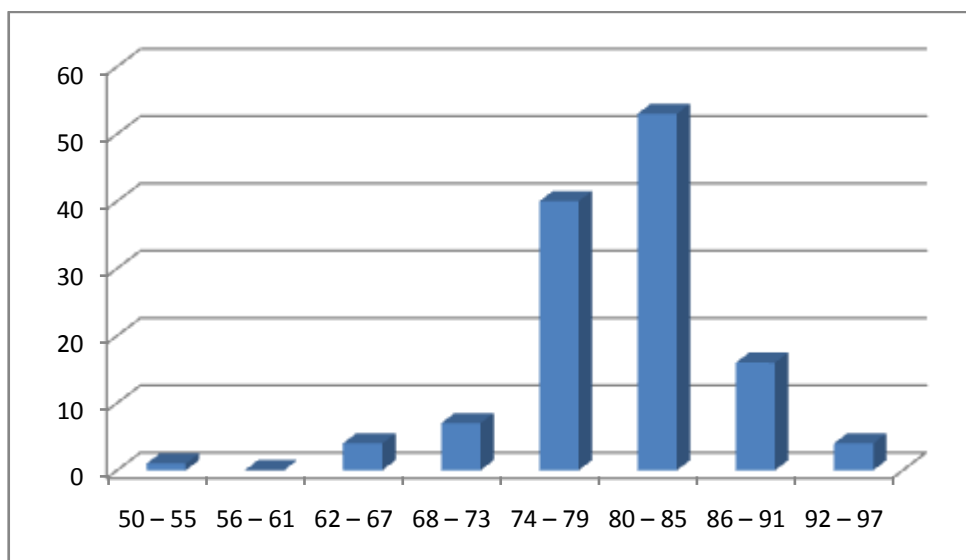
rata - rata (Mean) sebesar 80,384, Median (Me) sebesar 81, Modus (Mo) sebesar 84 dan Standar Deviasi (SD) sebesar 6,206.

Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus $K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$, sehingga diperoleh data sebesar 7,897 yang kemudian dibulatkan sehingga menjadi 8 kelas interval. Rentang data adalah nilai terbesar dikurangi nilai terkecil yaitu $(95 - 54) + 1 = 42$, sedangkan panjang kelas didapatkan dari rentang data dibagi dengan jumlah kelas interval yaitu $42 : 8 = 5,25$ dibulatkan keatas menjadi 6. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel Minat Belajar

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Minat Belajar

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi komulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	50 – 55	1	1	0,8
2	56 – 61	0	1	0
3	62 – 67	4	5	3,2
4	68 – 73	7	12	5,6
5	74 – 79	40	52	32
6	80 – 85	53	105	42,4
7	86 – 91	16	121	12,8
8	92 – 97	4	125	3,2
Total		125		100

Berdasarkan Tabel 12 di atas, histogram distribusi frekuensi data Minat Belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. *Histogram* Distribusi Frekuensi Minat Belajar

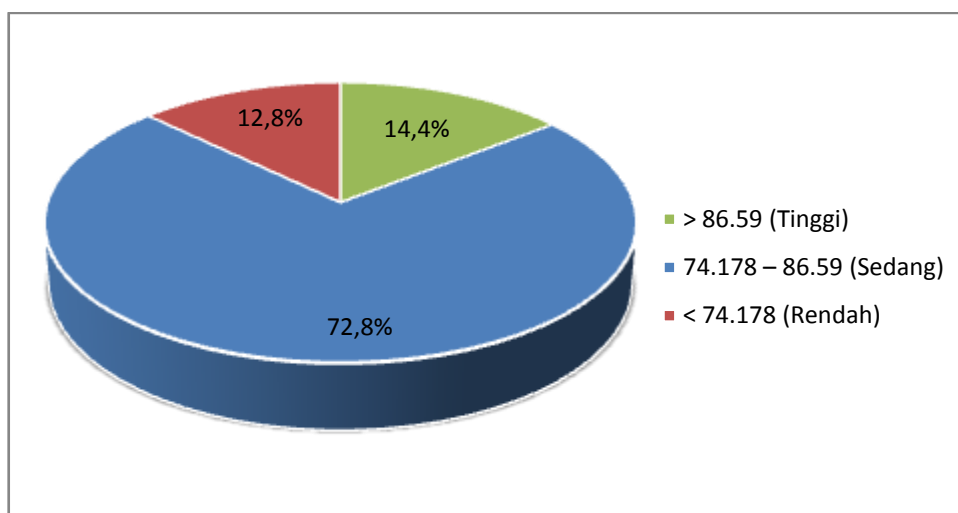
Angket penelitian minat belajar ini meliputi 21 item pernyataan, yang masing masing pernyataan terdiri dari 1 – 5 pilihan jawaban. Sehingga apabila responden mengisi semua pernyataan yang tersedia maka dapat diasumsikan bahwa nilai minimal atau batas terbawah adalah 21 (pilihan jawaban terendah dikali jumlah item = 1×21), sedangkan nilai maksimal atau batas atasnya adalah 105 (pilihan jawaban terbesar dikali jumlah item = 5×21). Dari data minat belajar di atas, dapat dikategorikan menjadi 3 kelas atau kelompok seperti pada tabel distribusi kecenderungan berikut:

Tabel 13. Distribusi Kecenderungan Frekuensi Minat Belajar

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	$105,00 \geq x > 86,59$	18	18	14,4	Tinggi
2	$74,178 - 86,59$	91	109	72,8	Sedang
3	$21,00 \leq x < 74,178$	16	125	12,8	Kurang
Total		125		100	

Berdasarkan Tabel 13, terdapat 18 siswa (14,4%) masuk ke dalam kategori tinggi, 91 siswa (72,8%) kategori sedang dan 16 siswa (12,8%) masuk

ke dalam kategori kurang, sehingga bisa dikatakan bahwa sebagian besar kecenderungan frekuensi Minat Belajar siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang sedang. Dari data distribusi kecenderungan frekuensi minat belajar di atas dapat digambarkan dalam *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 6. *Pie Chart* Distribusi Kecenderungan Frekuensi Minat Belajar

3. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Data tentang prestasi belajar pada mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang diperoleh melalui metode dokumentasi. Yaitu dengan berupa nilai tengah semester gasal (MID) tahun ajaran 2014/2015. Selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh data tertinggi sebesar 89,50 dan nilai terendah sebesar 66,50. Hasil analisa menunjukkan rata - rata (Mean) sebesar 80,728, Median (Me) sebesar 82, Modus (Mo) sebesar 84,50 dan Standar Deviasi (SD) sebesar 5,401.

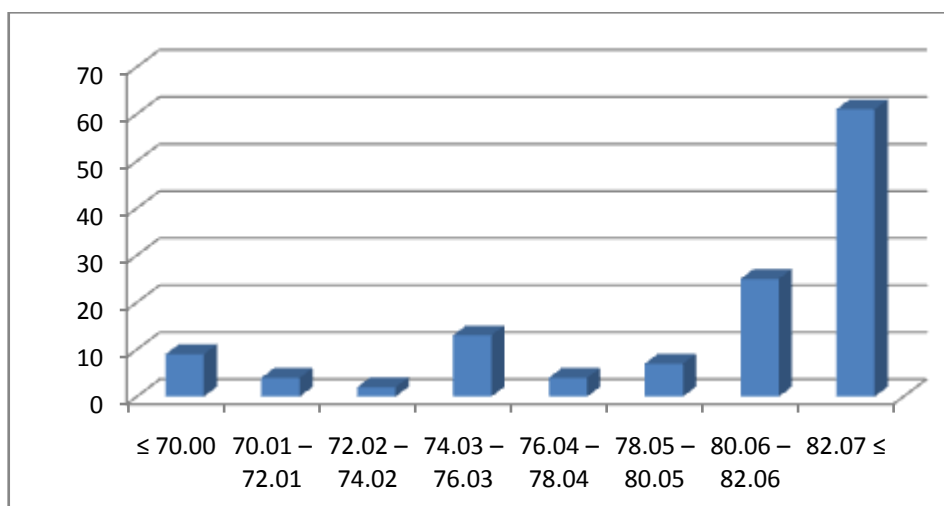
Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus $K = 1 + 3,3 \log n$, sehingga diperoleh data sebesar 7,897 yang kemudian dibulatkan sehingga menjadi 8 kelas interval. Rentang data adalah nilai terbesar dikurangi nilai terkecil yaitu

$(89,50 - 66,50) + 1 = 24$, sedangkan panjang kelas didapatkan dari rentang data dibagi dengan jumlah kelas interval yaitu $24 : 8 = 3$. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	$\leq 70,00$	9	9	7,2
2	70,01 – 72,01	4	13	3,2
3	72,02 – 74,02	2	15	1,6
4	74,03 – 76,03	13	28	10,4
5	76,04 – 78,04	4	32	3,2
6	78,05 – 80,05	7	39	5,6
7	80,06 – 82,06	25	64	20
8	$82,07 \leq$	61	125	48,8
Total		125		100

Berdasarkan Tabel 14 di atas, histogram distribusi frekuensi prestasi belajar mata pelajaran produktif dapat digambarkan sebagai berikut:



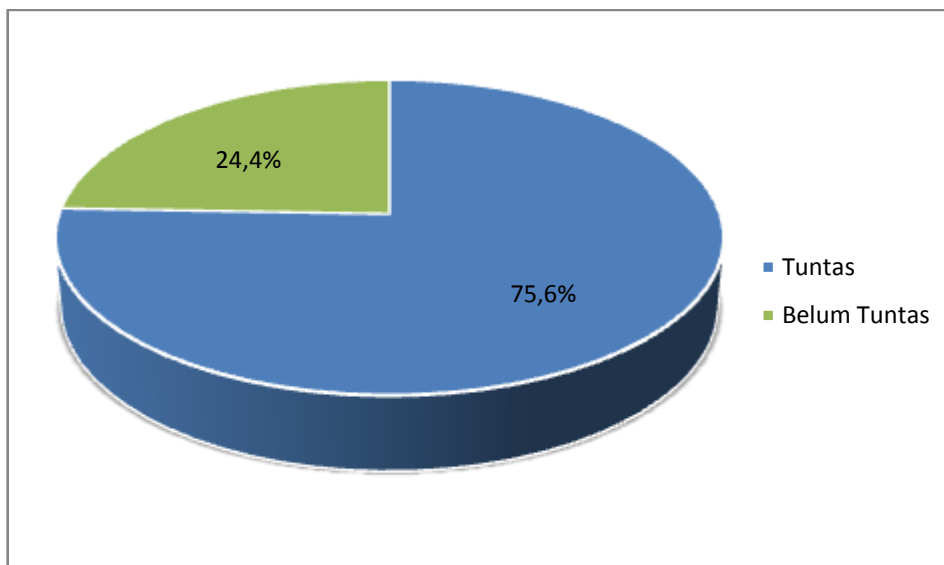
Gambar 7. *Histogram* Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Prestasi belajar mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu tuntas dan belum tuntas. Kategori ini dibedakan berdasarkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Terdapat dua kelompok KKM, yaitu untuk kelas X dan XI dengan KKM 75,00 sedangkan kelas XII 80,00. Hal ini dikarenakan kelas X dan XI telah menggunakan kurikulum 2013 sedangkan kelas XII menggunakan kurikulum KTSP. Kategori prestasi belajar mata pelajaran produktif tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 15. Kategori Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

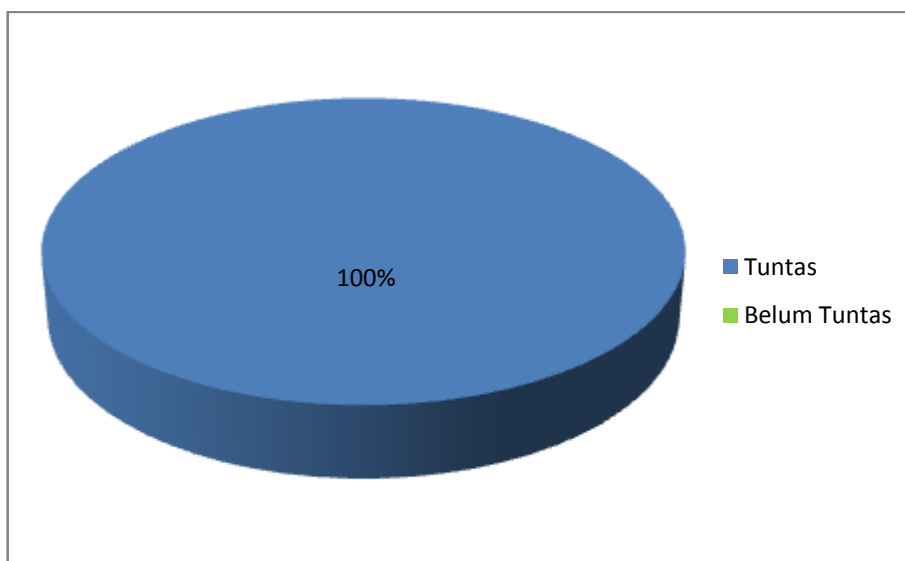
No	Kelas	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi relatif (%)
1	X	Tuntas	$75,00 \leq y \leq 100,00$	25	20
		Belum Tuntas	$0,00 \leq y < 75,00$	21	16,8
2	XI	Tuntas	$75,00 \leq y \leq 100,00$	40	32
		Belum Tuntas	$0,00 \leq y < 75,00$	0	0
3	XII	Tuntas	$80,00 \leq y \leq 100,00$	39	31,2
		Belum Tuntas	$0,00 \leq y < 80,00$	0	0
Jumlah				125	100

Dari tabel 15 diketahui bahwa dari 125 siswa sebagai responden, sebanyak 21 siswa (16,8%) dinyatakan belum tuntas dalam mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan. Dan 104 siswa (83,2%) dinyatakan tuntas dalam mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan. Bila dikelompokkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan, maka responden untuk kelas X dan XI yang berjumlah 86 siswa dinyatakan tuntas sebanyak 65 siswa (75,6%) dan dinyatakan belum tuntas sebanyak 21 siswa (24,4%). Jika digambarkan dengan *pie chart* maka dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8. *Pie Chart* Kategori Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Kelas X dan XI

Sedangkan untuk responden kelas XII dengan kurikulum KTSP dinyatakan tuntas sebanyak 39 siswa (100%) dan 0 siswa (0%) dinyatakan tidak tuntas. Jika digambarkan dalam *pie chart* menjadi sebagai berikut:



Gambar 9. *Pie Chart* Kategori Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Kelas XII

B. Pengujian Persyaratan Analisis

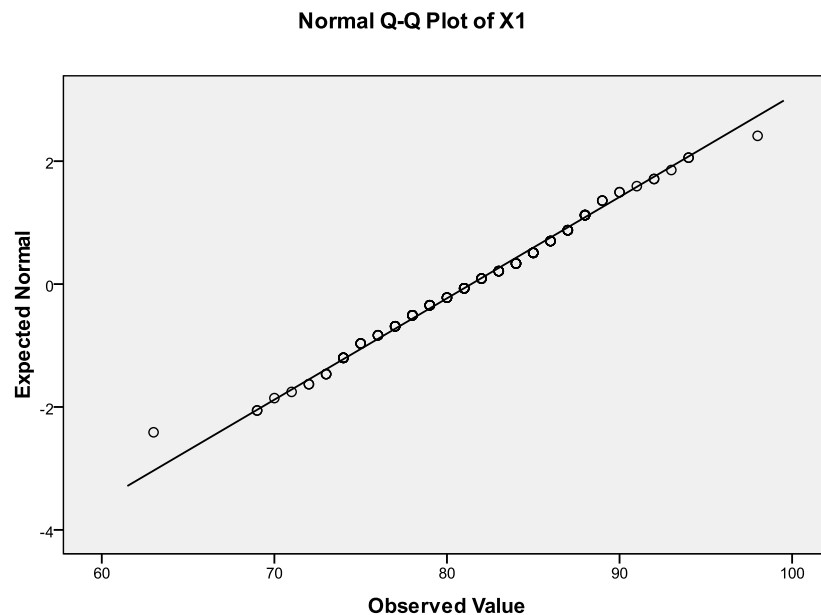
1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17.0 dengan ketentuan populasi berdistribusi normal apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat *alfa* yang ditentukan (5%) (Sudarmanto, 2005:108).

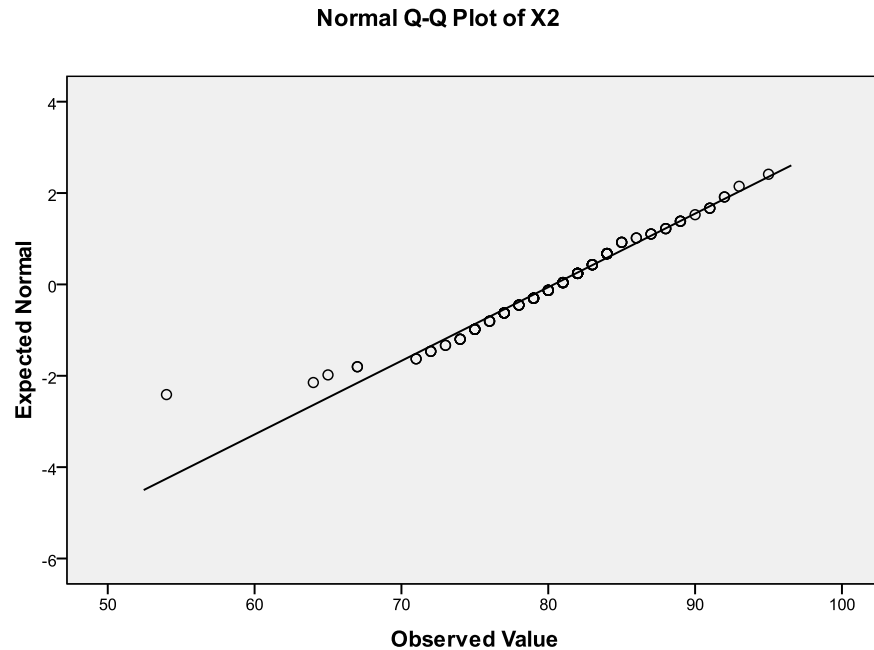
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia	0,625	Normal
Minat Belajar	0,287	Normal

Dari tabel 16 dapat diketahui bahwa kedua variabel bebas berdistribusi normal, karena kedua variabel memiliki nilai *Asymp. Sig* lebih dari 0,05 (5%). Hasil analisis grafik normalitas dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 10. Grafik Normal Variabel Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia



Gambar 11. Grafik Normal Variabel Minat Belajar

Melihat dari hasil grafik normalitas di atas, sebaran data mengikuti garis diagonal, maka data berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan statistik dan grafik variabel penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Kriterianya adalah apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dinyatakan linier (Sudarmanto, 2005:136). Pengujian linieritas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17.0, selanjutnya hasil perhitungan dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan dk pembilang = k dan dk penyebut = $(n - k) - 1$ (Sugiyono 2010:235), dengan k adalah jumlah variabel bebas dan n adalah jumlah sampel. Hasil pengujian linieritas terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Linieritas

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keadaan	Kesimpulan
X1 dan Y	1,205	3,92	$1,205 < 3,92$	Linier
X2 dan Y	1,359	3,92	$1,359 < 3,92$	Linier

Berdasarkan tabel 16 di atas dapat diketahui kedua variabel bebas memiliki nilai F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua variabel bebas memiliki hubungan linier terhadap variabel terikat.

3. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas. Dikatakan terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antara variabel bebas lebih dari 0,60. Sebaliknya dikatakan tidak terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antara variabel bebas lebih dari atau sama dengan 0,60 ($r \leq 0,60$) (Sunyoto, 2007:89). Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17.0, dengan hasil koefisien korelasi antara variabel X_1 dan X_2 sebesar 0,287. Harga koefisien korelasi antar variabel bebas rendah kurang dari 0,60, dengan demikian dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas.

C. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan, oleh sebab itu perlu diuji kebenarannya. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik regresi sederhana untuk hipotesis pertama dan kedua, sedangkan untuk hipotesis ketiga menggunakan teknik regresi ganda. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 18. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Sederhana

Variabel		Harga r			Harga t	
Bebas	Terikat	r_{hitung}	r^2	r_{tabel}	t_{hitung}	t_{tabel}
X_1	Y	0,409	0,167	0,176	4,969	1,66
X_2	Y	0,371	0,137	0,176	4,428	1,66

1. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama menyatakan bahwa pemanfaatan perpustakaan multimedia berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi sederhana, dengan hasil koefisien korelasi r_{x_1y} sebesar 0,409 lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($0,409 > 0,176$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($4,969 > 1,66$), artinya pemanfaatan perpustakaan multimedia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Harga koefisien determinasi $r^2_{x_1y}$ sebesar 0,167, hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan ditentukan oleh 16,7% variabel pemanfaatan perpustakaan multimedia.

Besarnya harga koefisien (a) sebesar 0,364 dan bilangan konstanta (K) sebesar 51,081, berdasarkan angka tersebut dapat disusun persamaan garis regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,364X_1 + 51,081$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa apabila Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia (X_1) meningkat satu satuan maka nilai Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (Y) akan naik sebesar 0,364.

2. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua menyatakan bahwa minat belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi sederhana, dengan hasil koefisien korelasi r_{x_2y} sebesar 0,371 lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($0,371 > 0,176$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($4,428 > 1,66$), artinya minat belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Harga koefisien determinasi $r^2_{x_2y}$ sebesar 0,137, hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan ditentukan oleh 13,7% variabel pemanfaatan perpustakaan multimedia.

Besarnya harga koefisien (a) sebesar 0,323 dan bilangan konstanta (K) sebesar 54,787, berdasarkan angka tersebut dapat disusun persamaan garis regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,323X_2 + 54,787$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa apabila Minat Belajar (X_2) meningkat satu satuan maka nilai Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (Y) akan naik sebesar 0,323.

3. Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama – sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi ganda dua prediktor.

Tabel 19. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda

Variabel	Koefisien
a_1	0,294
a_2	0,240
K	37,506
R	0,487
R^2	0,237
F_{hitung}	18,967
F_{tabel}	3,07

a. Persamaan garis regresi ganda 2 prediktor

Berdasarkan hasil analisis dengan bantuan program SPSS versi 17.0 diperoleh harga koefisien X_1 (a_1) sebesar 0,294, koefisien X_2 (a_2) sebesar 0,240 dan konstanta (K) sebesar 37,506. Berdasarkan angka tersebut dapat disusun persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,294X_1 + 0,240X_2 + 37,506$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa apabila Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia (X_1) meningkat satu satuan dan Minat Belajar (X_2) tetap maka Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (Y) naik sebesar 0,294. Jika Minat Belajar (X_2) naik satu satuan dan Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia (X_1) tetap, maka Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (Y) naik sebesar 0,240.

b. Koefisien determinan (r^2)

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketetapan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari prestasi belajar mata pelajaran produktif (Y) yang diterangkan oleh garis variabel bebasnya. Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS 17 diperoleh koefisien prediktor r_{hitung} sebesar 0,487 lebih besar dari pada r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($0,487 > 0,176$), artinya Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar secara bersama – sama memiliki pengaruh terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif. Sedangkan koefisien determinan $r^2_{y(1,2)}$ sebesar 0,237, artinya Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang ditentukan oleh 23,7% variabel Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar.

c. Pengujian signifikansi regresi ganda 2 prediktor dengan uji F

Uji signifikansi dilakukan dengan uji F dengan bantuan program SPSS versi 17.0, pada tabel ANOVA diperoleh harga F_{hitung} sebesar 18,967 dan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan db 2:123 sebesar 3,07. Hasil tersebut menunjukkan F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} ($18,967 > 3,07$), artinya Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar secara bersama – sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif di SMK Negeri 1 Magelang.

d. Sumbangan relatif (SR) dan sumbangan efektif (SE)

Dari hasil nilai pokok diketahui besarnya sumbangan relatif (SR%) dan sumbangan efektif (SE%) masing – masing variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Variabel	Sumbangan Relatif (SR%)	Sumbangan Efektif (SE%)
X_1	55,4	23,98
X_2	44,6	19,33
Total	100	43,31

Dari tabel 19 disimpulkan bahwa variabel Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia (X_1) memberikan sumbangan relatif (SR%) terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (Y) sebesar 55,4% dan Variabel Minat Belajar (X_2) sebesar 44,6%. Sumbangan efektif masing – masing variabel bebas adalah Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia sebesar 23,98% dan Minat Belajar sebesar 19,33%. Sedangkan secara bersama – sama variabel Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar memberikan sumbangan efektif (SE%) sebesar 43,31% terhadap pencapaian Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif di SMK Negeri 1 Magelang, sedangkan sisanya 56,69% diberikan oleh variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Hasil analisis sederhana menunjukkan $Y = 0,364X_1 + 51,081$ dengan koefisien korelasi r_{x_1y} 0,409 dan koefisien determinan $r^2_{x_1y}$ sebesar 0,167. Harga r_{tabel} pada $N = 125$ dan taraf signifikansi 5% adalah 0,176 yang berarti bahwa r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($0,409 > 0,176$), t_{hitung} sebesar 4,969 lebih besar dari pada t_{tabel} ($4,969 > 1,66$), serta memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 23,98%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia

terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang. Semakin sering siswa memanfaatkan perpustakaan multimedia, maka semakin tinggi pula prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan.

Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Asmani (2011:186), “Jika anak sudah mampu untuk memanfaatkan internet untuk mengakses pengetahuan, maka akan terjadi lompatan dahsyat dalam pendidikan. Mereka akan mampu menyerap pengetahuan dan informasi dari berbagai belahan dunia”. Maka dengan memanfaatkan internet atau dalam hal ini perpustakaan multimedia untuk mengakses pengetahuan maka hal tersebut tentu dapat mendongkrak prestasi belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2009) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2008/2009”. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti merupakan penelitian populasi, dengan populasi sebesar 73 orang. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti, meneliti tentang: 1) pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar akutansi, 2) pengaruh kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar akutansi dan 3) pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar akutansi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI ilmu sosial SMA Negeri 6 Yogyakarta tahun ajaran 2008/2009, ditunjukkan dengan nilai r sebesar 0,799,

koefisien determinan sebesar 0,638 dan T_{hitung} 11,179 lebih besar dari T_{tabel} yaitu 1,994.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Susanti dengan penelitian ini adalah pada penelitian ini variabel pertama, pemanfaatan perpustakaan multimedia hanya dilihat sebatas pemanfaatan internet, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh destriana susanti pemanfaatan perpustakaan multimedia dibatasi pada pemanfaatan internet dan pemanfaatan perpustakaan konvensional sekolah. Sedangkan untuk variabel kedua penelitian ini meneliti minat belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Susanti meneliti kebiasaan belajar siswa yang sama – sama diduga berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Rismawati (2011) yang berjudul “Pengaruh pemanfaatan internet sebagai media belajar dan motifasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 1 Depok Yogyakarta”. Penelitian yang dilakukan oleh Yunda Rismawati merupakan penelitian sampel dengan populasi sebesar 107 siswa dan sampel sebesar 84 siswa yang diambil dengan metode *proporsional random sampling*. Penelitian tersebut melihat: 1) pengaruh pemanfaatan internet sebagai media belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi, 2) pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi dan 3) pengaruh pemanfaatan internet sebagai media belajar dan motivasi belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan internet sebagai media belajar

terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 1 Depok Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan r sebesar 0,397, r^2 sebesar 0,158 dan t_{hitung} sebesar 3,918 lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,918 > 1,989$).

Penelitian yang dilakukan oleh Rismawati dan penelitian ini sama sama meneliti pemanfaatan internet, hanya saja penelitian ini menggunakan judul yang lebih luas yaitu "Pemanfaatan perpustakaan multimedia" yang juga melihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Variabel lain yang diduga mempengaruhi prestasi belajar yang diteliti oleh Yunda Rismawati adalah motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah minat belajar.

Pada penelitian ini distribusi frekuensi Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia siswa jurusan Teknik Komputer dan jaringan di SMK Negeri 1 Magelang masuk pada kategori tinggi 16%, sedang 65,6% dan kategori rendah 18,4%. Melihat bahwa kecenderungan Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang sedang dan masih terdapat siswa dengan nilai dibawah KKM, maka bisa dikatakan bahwa faktor lain baik yang diteliti pada penelitian ini atau tidak dapat lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan.

2. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Hasil analisa regresi sederhana menunjukkan $Y = 0,323X_2 + 54,787$ dengan koefisien korelasi r_{x_2y} sebesar 0,371 dan koefisien determinan $r^2_{x_2y}$ sebesar 0,137. Harga r_{tabel} pada $N=125$ dan taraf signifikansi 5% adalah 0,176 yang berarti r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($0,371 > 0,176$), serta memberikan

pengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 19,33%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang. Semakin besar minat belajar siswa, maka semakin tinggi prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Syah (2012:152), "Minat berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar. minat seperti yang dipahami dan dipakai orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu". Begitu juga yang disampaikan oleh Tohirin (2008:131), "Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa atau tidak diminati siswa, maka siswa yang bersangkutan tidak akan belajar sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya". Hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajarnya.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Yakhya (2011) dengan judul "Pengaruh minat belajar akutansi dan persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011". Penelitian yang dilakukan oleh Yakhya merupakan penelitian populasi dengan populasi sebesar 63 siswa. Penelitian tersebut meneliti: 1) pengaruh minat belajar akutansi terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial, 2) persepsi siswa tentang penggunaan media belajar terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial dan 3) pengaruh minat belajar akutansi dan persepsi siswa tentang penggunaan media

belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar akutansi terhadap prestasi belajar akutansi siswa kelas XI program ilmu sosial SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011. Hal ini ditunjukkan dengan r_{hitung} sebesar 0,688, r^2 sebesar 0,473 dan t_{hitung} sebesar 7,401 lebih besar dari t_{tabel} ($7,401 > 2,000$).

Penelitian yang dilakukan oleh Yakhya dan penelitian ini sama sama meneliti minat belajar yang diduga berpengaruh terhadap prestasi belajar. Variabel lain yang diduga berpengaruh terhadap prestasi belajar pada penelitian yang dilakukan oleh Yakhya adalah persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran sedangkan pada penelitian ini adalah pemanfaatan perpustakaan multimedia.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari (2011) dengan judul “Pengaruh minat belajar dan motifasi berprestasi terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi SMK Muhamadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2010/2011”. Penelitian tersebut merupakan penelitian populasi dengan populasi sebesar 115 siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Yakhya meneliti: 1) pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi, 2) pengaruh motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi dan 3) pengaruh minat belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar akutansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akutansi SMK Muhamadiyah 2 Klaten

Utara tahun ajaran 2010/2011. Hal tersebut ditunjukkan dengan r_{hitung} sebesar 0,383, r^2 sebesar 0,147 dan t_{hitung} sebesar 4,413 lebih besar dari pada t_{tabel} (4,413 > 1,980).

Pada penelitian ini distribusi frekuensi Minat Belajar siswa jurusan Teknik Komputer dan jaringan di SMK Negeri 1 Magelang masuk pada kategori tinggi 14,4%, sedang 72,8% dan kategori rendah 12,8%. Melihat bahwa kecenderungan Minat Belajar siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang sedang dan masih terdapat siswa dengan nilai dibawah KKM, maka bisa dikatakan bahwa faktor lain baik yang diteliti pada penelitian ini atau tidak dapat lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan.

3. Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar Secara Bersama – sama Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Analisis regresi ganda menunjukkan $Y = 0,294X_1 + 0,240X_2 + 37,506$ dengan koefisien prediktor $r_{y(1,2)}$ sebesar 0,487 dan koefisien determinan $r^2_{y(1,2)}$ sebesar 0,237. Harga r_{tabel} pada $N=125$ dan taraf signifikansi 5% adalah 0,176 yang berarti r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($0,487 > 0,176$). Selain itu uji signifikansi diperoleh harga F sebesar 18,967 lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan db 2:123 yaitu sebesar 3,07, serta memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 43,31%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar secara bersama – sama terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Ahmadi & Supriyanto (2004:138). Beliau mengungkapkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah (fisiologi) dan faktor psikologis. Faktor psikologis terdiri dari faktor intelektual yang meliputi 1) faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat 2) faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki, dan faktor non – intelektual yaitu unsur – unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri. Faktor eksternal meliputi a) faktor sosial yang terdiri dari 1) lingkungan keluarga, 2) lingkungan sekolah, 3) lingkungan masyarakat, 4) lingkungan kelompok, b) faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, c) faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim, d) faktor lingkungan spiritual atau keamanan. Faktor - faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

Dan juga sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Purwanto (2007:107). Beliau memaparkan faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor dari luar meliputi faktor lingkungan dan instrument. Salah satu yang termasuk faktor instrument yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sarana dan fasilitas dalam hal ini adalah perpustakaan multimedia. Dan faktor dari dalam terdiri dari faktor psikologi dan fisiologi, salah satu faktor psikologi yang mempengaruhi prestasi belajar yang dibahas pada penelitian ini adalah minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dari kedua faktor yaitu Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar, dapat diketahui bahwa faktor yang lebih mempengaruhi prestasi siswa pada mata pelajaran produktif Teknik

Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang adalah Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia karena faktor ini memberikan sumbangan relatif maupun sumbangan efektif lebih besar dari pada faktor Minat Belajar yaitu $SR = 55,4\%$ dan $SE = 23,98\%$.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang Pemanfaatan Permustakaan Multimedia dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang, yaitu sebesar 23,98%. Persamaan garis regresi $Y = 0,364X_1 + 51,081$ menunjukkan bahwa jika X_1 naik satu satuan maka Y akan naik sebesar 0,364. Berdasarkan hasil penelitian, kecenderungan pemanfaatan perpustakaan multimedia oleh siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang sedang dan masih terdapat siswa dengan nilai dibawah KKM. Maka bisa dikatakan faktor lain baik yang diteliti dalam penelitian ini atau tidak, bisa lebih mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang.
2. Terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang, yaitu sebesar 19,33%. Persamaan garis regresi $Y = 0,323X_2 + 54,787$ menunjukkan bahwa jika X_2 naik satu satuan maka Y akan naik sebesar 0,323. Berdasarkan hasil penelitian, kecenderungan minat belajar siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang sedang dan masih terdapat siswa dengan nilai dibawah KKM. Maka bisa dikatakan faktor

lain baik yang diteliti dalam penelitian ini atau tidak, bisa lebih mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang.

3. Terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang yaitu sebesar 43,31%. Semakin sering siswa meningkatkan pemanfaatan perpustakaan multimedia untuk mengakses pengetahuan dan semakin besar minat belajar siswa maka prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang akan semakin baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menemukan bahwa pemanfaatan perpustakaan multimedia memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 23,98% terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Ini menunjukkan bahwa perpustakaan multimedia memiliki peran penting sebagai penyedia bahan pustaka dan informasi untuk menunjang pengetahuan siswa khususnya dibidang mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan. Oleh karena itu perlu diinformasikan kepada siswa agar dapat memanfaatkan perpustakaan multimedia untuk mengakses hal – hal yang berhubungan dengan pengetahuan dengan sebaik - baiknya. Dengan begitu maka pengetahuan dan wawasan siswa dapat bertambah, tidak terbatas pada apa yang diberikan guru di sekolah.

2. Penelitian ini menemukan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 19,33% terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang. Ini menunjukkan bahwa minat belajar memiliki peran penting terhadap pencapaian belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat meningkatkan minat belajarnya, karena tanpa minat belajar yang besar siswa tidak akan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Disamping itu guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, agar siswa tidak mudah bosan dan dapat menikmati selama proses belajar. Hal ini diharap dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan guru, khususnya mata pelajaran produktif yang memiliki jam pelajaran lebih panjang dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.
3. Penelitian ini menemukan bahwa pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar secara bersama – sama berpengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang sebesar 43,31%. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan bahwa dengan pemanfaatan perpustakaan multimedia secara optimal dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa dengan diikuti minat belajar yang besar terhadap mata pelajaran produktif. Semakin optimal pemanfaatan perpustakaan multimedia dan memiliki minat belajar yang besar maka prestasi belajar mata pelajaran produktif yang dicapai akan semakin baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian tentu ada keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari, antara lain:

1. Meskipun terdapat asumsi yang mendasar digunakannya angket sebagai alat pengumpulan data, yaitu bahwa responden memberikan jawaban sesuai dengan kondisi yang sesungguhnya namun kenyataannya hal tersebut sulit untuk dikontrol.
2. Populasi dan sampel pada penelitian ini terbatas pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang, sehingga hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan pada jurusan yang sama di sekolah lain.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 43,31% prestasi belajar mata pelajaran produktif jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Magelang dipengaruhi oleh Pemanfaatan Perpustakaan Multimedia dan Minat Belajar sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor – faktor lain. Hal ini berarti masih ada variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif yang perlu diuji.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Siswa

Prestasi belajar mata pelajaran produktif dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar adalah faktor yang diteliti dalam penelitian ini. Untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa harus dapat mengoptimalkan pemanfaatan

perpustakaan multimedia untuk mengakses hal yang berkaitan dengan. Siswa juga harus dapat memperbaiki atau meningkatkan minat belajar khususnya minat terhadap mata pelajaran produktif. Hal tersebut akan membantu siswa meningkatkan pemahamannya terhadap mata pelajaran produktif, dan akan berpengaruh pada pencapaian hasil atau prestasi belajarnya.

2. Kepada pihak sekolah

Sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses belajar mengajar mempunyai kewajiban untuk menambah dan melengkapi sarana dan prasarana belajar agar dapat memperlancar kegiatan belajar siswa. Misalnya dengan cara memperluas atau menambah titik *WIFI* di area sekolah dan menambah unit komputer di perpustakaan. Ini adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah supaya siswa lebih mudah dan terbantu dalam kegiatan belajarnya.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Penelitian ini membahas tentang prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Teknik Komputer dan Jaringan yang dipengaruhi oleh dua variabel yaitu pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar. Namun diluar variabel tersebut masih ada faktor – faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif, hal ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh pemanfaatan perpustakaan multimedia dan minat belajar yang secara bersama – sama berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 43,31%. Oleh karena itu disarankan kepada peneliti lain untuk meneliti faktor – faktor lain yang mempengaruhi Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Magelang yang tidak diteliti pada penelitian ini.